№3 (23) 1999

Навигатор игрового мира

Heroes of Might & Magic III

Пришел. Увидел. Победил.

Феномен Intel

Без труб и барабанов

Magic the Gathering

Хода нет - ходи с гоблина

Previews: Quake 3: Arena, Swords & Sorcery, Daikatana, Team Fortress 2, Planescape: Torment

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Всем привет!

1. Не буду говорить, что у Вас вся спина белая, все-равно не поверите. Лучше в следующем номере сделаем анализ и подведем итог всемирного дня подшучивания друг над другом.

2. Надоело уже извиняться, а деваться некуда. Предусмотреть такую свистопляску с бумагой мы просто были не в состоянии. Кстати, поэтому и первоапрельские приколы было решено поместить в номер, который вы держите в руках.

Об основной теме этого номера вы, скорее всего, уже догадались. Конечно же это третьи Герои, рассмотренные в лупу и разобранные по косточкам. Игрушка у New World Computing получилась отменной, тем более приятно было увидеть ее на местных прилавках по истинно "народной" цене. "Спасибо" скажем компании Бука, которая уже во второй раз идет навстречу публике с разной толщиной кошелька. Кому - коробки, кому - "джевелы".

И ваще - текущее состояние российской игровой индустрии лично меня радует. Похоже, наступает время, когда боле не придется вольно или не очень делать скидку на отечественную природу наших игрушек. Во время презентации Pentium III можно было наблюдать "полуфабрикаты" четырех разработок местных девелоперов, которые и стали поводом для той самой спокойной радости - Аллоды 3D (Nival Entertainment), "Шторм" (Бука), "Корсары" (Акелла) и "Железная Стратегия" (Никита). Все, господа, планка поднята на приличную высоту.

А еще в этом номере много материалов, не связанных с конкретными играми. Рассказом о тридцатилетней истории Intel мы начинаем серию материалов о ведущих "железячных" и "софтварных" компаниях. Непомерно раздулась и Z-Zone, даже пришлось ее в последний момент резать по живому. Мы начинаем печатать "Ground Zero: Санитары Подземелий" - повесть старшего опера Гоблина, в которой вы опять встретитесь со старыми знакомыми - Гоблином и Лютым. Растянется же это удовольствие номеров на несколько.

3. Большая просьба к человекам играющим не попрекать нас тем, что мы не пишем статьи по играм, которые появляются усилиями игровых пиратов в совершенно непотребных версиях. И не нужно присылать вопросы, почему "русские" варианты не хотят работать - то квесты пропадают, то читы не функционируют.

Вот, пожалуй и все. А спина у Вас все-равно белая :).

Искренне Ваш,

Игорь Бойко

ПОДПИСКА!

подробности на 39 стр.

Алфавитный список игр номера:

Новости

Settlers III: хит потолстеет

Поклонникам «Поселенцев» есть чему порадоваться: 31-го марта компания Blue Byte (www.bluebyte.com) обещает выпустить диск-дополнение для своей наипопулярнейшей стратегии Settlers III (www.settlers3.com), успевшей разойтись более чем полумиллионным тиражом. В add-on войдут 3 новых кампании (по одной на расу и по 8 миссий в каждой) и по 10 карт для каждого из режимов (для одного игрока и для нескольких), а также долгожданный редактор уровней. Стоимость диска - $19.95 (или $14.95, если предварительно заказать непосредственно с сайта Blue Byte).

Sierra On-Line больше не «Sierra On-Line»

Весьма обескураживающим стало известие об окончательном роспуске в самом конце февраля калифорнийской компании Yosemite Entertainment. Основанная 20 лет назад, эта достаточно большая фирма (порядка 550 сотрудников) была подразделением компании Sierra On-Line (принадлежащей, в свою очередь Cendant Software Corp.); в свое время она стала тем «родником», из которого нынешняя многоликая Sierra и взяла свое начало.

Очень немногим разработчикам и менеджерам было предложено перебраться в Sierra, все остальные попросту оказались на улице. В то время, как David Grenewetzki, нынешний президент Sierra, выступил с лицемерными заявлениями о якобы обычном «усекающем слиянии на благо общего дела» с «сохранением критической массы компании», все пострадавшие назвали происшедшее «обыкновенным предательством и вынужденным следствием никчемно-провального управления фирмой». К слову сказать, объединения подразделений или компаний с последующим сокращением штата - вполне обычное дело на Западе. Но инцидент с Yosemite оказался на особом счету - очень многих привела в негодование именно моральная сторона происшедшего. Помимо массы писем, продолжающих поступать в штаб-квартиру Sierra, в прессе не появилось практически *ни одного* положительного отклика в пользу перемен в игровом гиганте. В то время как официальный сайт Yosemite все еще существует по адресу http://www.yosemite-entertainment.com, замерев как бы на полуслове и превратившись в немой укор (по крайней мере, на момент писания этих строк там даже была страничка «Приглашаем на работу»!), пострадавшие в знак протеста уже открыли специальный сайт (www.roboto.com), где ведут открытую горькую полемику о происшедшем.

Вслед за Yosemite последовал в отставку и почти весь состав подразделения Synergistic Software (именуемого также Sierra Sports Northwest), что поставило точку в серии игр Football Pro. Как вы помните, последний релиз, Football Pro '99, был недавно отозван с полок магазинов по причине недоделок. Как мы писали в прошлом номере «Навигатора», обещанная замена, Football Pro 2000, должна была выйти этим летом. Но не тут-то было: вся серия теперь вышвырнута в корзину и забыта (похоже, что Sierra даже прекратила поддержку «дырявой» версии), *так что приносим свои извинения за оказавшуюся неточной информацию.* Кстати, кое-какие сокращения произошли и в других «ветвях»: скажем, команда Dynamix лишилась порядка 30 человек, в основном, художников. Но это уже мало кто заметил...

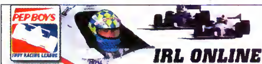
Такое положение дел наводит на мысль о неизбежной бренности любых благих начинаний (как бы саркастически это не звучало). Как многие уже успели понять, то, что происходило в Sierra в последние годы (многочисленные перетасовки коллективов, помпезные открытия новых подразделений, и т.д.), никак не повысило качества выпускаемой продукции. Наоборот, в играх появлялось все больше огрехов, а некогда дружелюбная система технической поддержки стала напоминать безликое отмахивание от мух (очень знакомая черта...). Обороты же, вместе с тем, росли - компания превращалась в денежного монстра, диктаторски эксплуатирующего множество групп и команд разного творческого уровня. Что вскоре и привело очень многих к весьма очевидному выводу: качество разработок приносится в жертву прибылям. Другими словами, Sierra банально пошла на поводу у спроса, стремясь увеличить доходы за счет затыкания «дыр» на игровом рынке и начисто забыв о былых доминирующих позициях в сфере программно-игровых технологий.

К сожалению, по такому пути шли, идут и будут идти множество других компаний, особенно американских, и Sierra здесь отнюдь не исключение. Только подлинные бизнесмены, создав что-либо новаторское, умеют устоять перед мыслью поскорее выжать как можно больше денег из идеи - искушением, которое так или иначе предрешает судьбу их предприятия после неизбежного спада продаж. Очень немногие в состоянии довольствоваться малым, оставаясь тем не менее впереди «денежных мешков» и продолжая быть именно новаторскими, а не чрезмерно прибыльными на короткий срок...

История с Yosemite Entertainment - очень печальный опыт. И как знать, уж не начало ли это того самого конца для Sierra?

«Захват» Indy 500

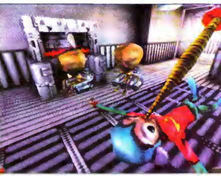
Компания GT Interactive (www.gtinteractive.com) на весьма длительный срок приобрела исключительные право представлять на игровом рынке любую программную продукцию, публикуемую под маркой «жестоких» автогонок Indianapolis 500 или же ее неотъемлемой части, сообщества гонщиков Pep Boys Indy Racing League (www.indyracingleague.com). Соответствующее соглашение было заключено с консорциумом IMS Properties и подразумевает выпуск игр не только для PC или Mac, но также и для игровых приставок.



Quake II и Unreal: Время Убойного Рока

В начала марта музыкально-шумовой сайт Atomic Pop (www.atomicpop.com) опубликовал пару потешно-издевательских конверсий для таких экстремальных шутеров, как Quake II и Unreal. Сюжет первого дополнения весьма оригинален: в недалеком будущем известный комикс-герой Dr. Atomic изгоняет пришельцев-злоумышленников Hitmen, скрывающихся под личиной межпланетной развлекательной корпорации, которая стремится захватить Землю посредством разлагающего влияния чуждой нам массовой культуры. Причем гоняет он их сначала по злачным заведениям в свободной зоне Neo-Los Angeles, а затем и в более привычной нам обстановке - по космической станции этих самых Hitmen. Беспокоиться есть о чем: радио стало просто невозможно слушать («голова болит от такой музыки!»), а по улицам уже нельзя ступить и шагу, чтобы не ввязаться в потасовку с кем-нибудь из озверевших рок-фэнов.





Atomic Pop Quake: Dr. Atomic vs. The Hitmen за-



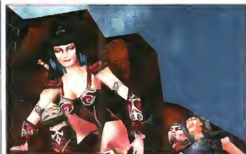
нимает 8.4 Mb и может быть бесплатно скачан с упомянутого сайта, из раздела Games Arsenal. Переработка включает в себя новые уровни, монстров и оружие. Интересно, что персонажи, помимо хит-поинтов или силы, теперь будут обладать еще и музыкальными вкусами (на сайте вы найдете подробную классификацию таких красавцев, как HippySkippy, KillerKirk или, скажем, Oli Ass beater). Само собой, для игры нужна полная версия Quake II. А если вам понравится, то можно таким же образом раздобыть и Panic II: Hostile Takeover (размер - 21.4 Mb), но на этот раз для Unreal. Эта конверсия сюжетно продолжает первую, вроде бы закончившуюся полной победой «наших», и повествует о последствиях неудавшегося на самом деле хэппи-энда... Остается добавить, что саундтрек для обоих дополнений был записан рок-группой L7.

■ Любишь Quake - выпусти Кевина

В середине февраля web-сайт компании id Software (www.idsoftware.com) был «слегка» взломан: кто-то поместил на заглавной странице отчаянный призыв освободить из заключения пресловутого Кевина Митника (Kevin Mitnick), известного телефонно-компьютерного хакера, отбывающего наказание в тюрьме на протяжении вот уже четырех лет. Кстати, именно к этой дате и был приурочен призыв. Страница была поспешно восстановлена, но кто осуществил взлом и почему жертвой был избран сайт именно id Software, так и осталось невыясненным. Добавим, что согласно заявлению, сделанному одним из web-мастеров id Software, такая ситуация стала возможна лишь наличию ряда «дыр» в Website Pro 2.0, пакете, используемом id Software на своем web-сервере.

■ Webisodes: время интерактивных фильмов

В самом начале марта между компаниями Brilliant Digital Entertainment (www.bde3d.com) и Kesmai Corporation (www.kesmai.com) было заключено соглашение о выпуске в свет онлайновых приключенческих трехмерок «с продолжениями» из серии Multipath Movie Webisodes. Игровая система, разработанная первой из фирм-партнеров, должна поселиться на серверах второй (речь идет об игровом сообществе GameStorm, www.gamestorm.com). Основная особенность проекта - регулярная пополняемость



сценариев новыми сюжетными отрывками. Для игры вам понадобится небольшая программа-клиент под названием Digital Projector, запускаемая непосредственно из web-браузера. Следует заметить, что персонажи и их окружение выполнены достаточно добротно, а клиентская программа позволяет применять различные эффекты в реальном времени (менять освещение и увеличение или, скажем, смотреть на игровой мир через «желеобразную» призму, а также прокручивать эпизоды назад и вперед на манер обычных фильмов). Уже сейчас вы можете опробовать идею на сайте Multipath (www.multipathmovies.com) - там выставлено предостаточное количество демо-роликов (простых и интерактивных), представляющих различные игры-каналы: Ace Ventura, Xena, Superman, Choose Your Own Nightmare и т.д. Добавим, что сроки открытия Multipath игр на GameStorm пока что не оговаривались.

■ Savage4: быстрее просто некуда

Первого марта компания Creative Technology (www.creaf.com) объявила о выпуске нового графического акселератора 3D Blaster Savage4. Новая карта будет выпускаться на основе видеопроцессора Savage4 Pro, разработанного компанией S3 (www.s3.com). Отличительные черты новой «рабочей лошадки» - 32 Mb SDRAM, 300 МГц RAMDAC и аппаратная поддержка DVD. Максимальная заявленная скорость закраски - порядка 125 мегапикселей/сек с трилинейной фильтрацией. Сам же видеопроцессор обладает следующими достоинствами: 128-битным 3D-движком, поддержкой 32-битного цвета, одновременной обработкой двух текстур, текстурной компрессией (S3TC), а также совместимостью со стандартами PCI, AGPx2 и AGPx4. Появление 3D Blaster Savage4 ожидается уже в мае этого года. Предполагаемая цена (включая дополнительное программное обеспечение) - $129.99.

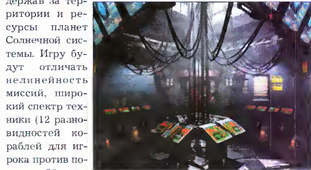
■ Отдохни...

«К чему конфликтовать? Не проще ли договориться?» - таким вопросом недавно задались менеджеры игровой системы Total Entertainment Network (www.ten.net), вслед за чем и заключили долгосрочные соглашения сразу с двумя конкурирующими сетевыми сообществами - SegaSoft HEAT.net (www.heat.net) и Sony The Station (www.station.sony.com). Смысл сделки - разбавить «крутую» игровую начинку двух последних вполне классическими настольными играми типа шахмат, шашек, нард, пасьянсов, кроссвордов, а также игр-головоломок «от TEN». Дескать, порубил врагов - посиди и отдохни за настольной игрой; с друзьями или без - дело твое (будут доступны оба режима). Как утверждается, оба альянса обязывают TEN периодически поставлять новые игры с течением времени - похоже, что каждую новую игру типа Quake или Baldur's Gate, HEAT.net и The Station будут сопровождать параллельными публикациями «тихих» игр. Так и от оружия отвыкнуть можно...

■ Первые искры из Цифровой Кузницы

Недавно открытая компания Digital Anvil (www.digitalanvil.com) обнародовала кое-какую информацию, касающуюся трех ее текущих проектов - Starlancer, Loose Cannon и Conquest: Frontier Wars.

Первый из них, Starlancer, будет представлять из себя космический боевик от первого лица с элементами приключений, темой которого станет борьба нескольких крупных держав за территории и ресурсы планет Солнечной системы. Игру будут отличать нелинейность миссий, широкий спектр техники (12 разновидностей кораблей для игрока против порядка 80 вра-



жеских моделей), более 6000 фразовых фрагментов, а также 40 музыкальных треков. Интерьер кораблей будет трехмерным и весьма детализированным - игрокам будет предоставлена возможность перемещения из комнаты в комнату или из отсека в отсек. Естественно, будет предусмотрен режим multiplayer, как через локальную сеть, так и через Интернет. Добавим, что основная идея игры принадлежит дизайнеру Erin Roberts (известному нам по Privateer II).

Вторым по счету станет автомобильно-приключенческий шутер Loose Cannon, усовершенствованный римейк давно забытой игры Autoduel. Речь пойдет о футуристичес-



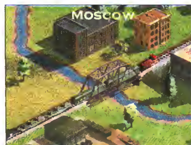
ком мире, повергнутом в хаос многочисленными преступными группировками и одиночными искателями удачи. Игрокам придется в прямом смысле вертеться - доставлять грузы, выполнять кое-какую грязную (и наоборот) работу и при этом отбиваться от назойливых разбойников на межгородских трассах. Интересно, что боевые действия придется вести не только на колесах, но также и бегая по подворотням и темным углам, - при этом возможен вид как от первого лица, так и со стороны. Предусматривается также возможность чинить свои автомобили (или же красть чужие). Кроме этого, анимация персонажей будет сделана на основе motion capture, что сделает движения крайне правдоподобными. В игре будет целых 9 городов, объединенных в 3 сюжетных узла, плюс 12 районов за городской чертой. Автомобилей будет 15, с широкими возможностями для усовершенствования, а также внушительный спектр видов оружия. Режим multiplayer - до 8 игроков одновременно.

И, наконец, третий проект, Conquest: Frontier Wars - космическая трехмерная real-time стратегия. Управляя одной из четырех рас, вам предстоит обосноваться в одной из галактик, завоевывая полезные ресурсы и сражаясь с противниками. В игре будет присутствовать разветвленная система приобретаемых знаний и развиваемых технологий, сложное управление ресурсами и техникой, а также необходимость командования обширной и рассредоточенной армией. Вести боевые действия сразу в нескольких секторах вам будут помогать ваши адмиралы и офицеры, управляемые компьютером, - искусственный интеллект этих помощников обещан быть достаточно высоким. Кстати, в отличие от других игр, ваш флот не будет однородным: главные космические крейсеры будут сопровождаться целыми роями мелких истребителей-сателлитов. Само собой, каждая из рас будет обладать уникальными знаниями и технологиями. Правда, помимо саморазвития, в игре будет присутствовать и помощь свыше: время от времени каждый из игроков будет получать «подарки» от сверхцивилизаций в виде артефактов и/или высоких технологий. И еще: галактики (и их сектора) будут существенно различаться числом планет, аномалий, астероидов и т.п. Как и в двух предыдущих проектах, в этом также будет присутствовать режим multiplayer.



В заключение добавим, что все три игры должны появиться на свет в конце 1999-го - начале 2000-го года.

■ RR Tycoon II: Поможем фронту!



Как вы помните, компания Pop Top Software (www.poptopsoftware.com) в свое время порадовала поклонников «железнодорожного» жанра выпуском Heartland, бесплатного дополнения к Railroad Tycoon II. Как недавно выяснилось, теперь на очереди официальный пакет миссий под названием The Second Century, выходящий уже в конце этой весны. В него будут включены целых 18 кампаний, несколько отдельных карт, а также новые типы составов и двигателей для локомотивов, дополнительные промышленные строения и кое-какие интересные географические детали. Кроме того, будут предложены новые музыкальные треки и видеовставки. Сюжетно разрабатываемый pack уместится в вековой период между 1939 и 2042 годами, причем на этот раз рельсы можно будет прокладывать и на территории бывшего СССР (в кампании, посвященной героической обороне Москвы). Добавим, что изданием add-on'а займется коалиция Gathering of Developers (www.godgames.com).



■ Еще парочка...

В апреле этого года компанией Mythic Entertainment (www.mythicgames.com, www.interworldgames.com) будут выпущены две онлайновых игры: комиксо-подобная Splatterball Plus (сиквел к детской 3D-аркаде Splatterball) и ролевая Darkness Falls: The Crusade. Если первая из них является своего рода антиподом классических представите-



лей «трехмерно-кровавого» жанра, то во второй вам будет несколько попривычнее: здесь игроку предстоит окунуться в фэнтезийный Хаос, наполненный персонажами более чем 20 рас и 20 классов. Впечатляет тот факт, что в Darkness Falls: The Crusade можно будет оперировать более чем 800 (!!!) заклинаний. Добавим, что на момент набора этих строк web-страницы обеих игр приглашали бета-тестеров. Подробности вы узнаете на сайте компании.

Magic and Mayhem на WWW

Компания Bethesda Softworks (www.bethsoft.com) наконец-то запустила официальный сайт для тактической real-time стратегии Magic and Mayhem (разработчик - компания Mythos Games). Срок выхода игры в США (под названием Duel: The Mage Wars) уже совсем близок - апрель этого года. На момент написания этой заметки, сайт, открывшийся по адресу http://www.magic-mayhem.com, предлагал весьма симпатичную shockwave-презентацию игры, screenshots, и ряд демо-роликов в различных форматах.

Half-Life: The Movie

Английская компания Cruise Control (www.cruisecontrol.uk.com) отсняла пятиминутный фильм Half-Life: The Movie для показа исключительно на WWW. Изначально призванный поднять рейтинг и без того популярной игры, фильм выступает с несколько иной точкой зрения на события, происходящие в Half-Life: некий журналист по имени Jaz Meadows, прослышав о таинственных экспериментах в подземных лабораториях Black Mesa, проникает туда не совсем честным образом... Съемки происходили на бывшей авиабазе США в графстве Бедфордшир (Великобритания) при финансовом участии компании Cendant Software, желавшей популяризовать детище одной из своих дочерних фирм, Sierra On-Line (издателя Half-Life). Так или иначе, премьерный показ ролика был запланирован на 22 февраля непосредственно со страниц сайта Cruise Control. Но что-то там у них не сложилось - премьера была отложена на неопределенный срок. Даже на момент писания этих строк заглавная страница сайта лишь извинительно предлагала посетителям оставить свой E-mail адрес в книге гостей, дабы не пропустить оповещение о премьере. Что произошло в действительности - неизвестно. Уж не получилось ли все так, как это было в Half-Life!?..



Магами становятся в апреле

С 20 по 23 апреля в Москве в Центральном Доме Художников пройдет 5-я международная выставка "Игры и Игрушки - 99", на которой компания Wizards of the Coast совместно со своим официальным дистрибьютором на территории России фирмой "Саргона" представит всеь ассортимент выпускаемых ею игр, в том числе и всемирно известную стратегическую игру-фэнтези Magic: The Gathering (а также AD&D, Battletech и др.). На выставочном стенде В76 вы сможете не только поглазеть на MTG, но и научиться в нее играть, получить в подарок демо-версию, а также принять участие в мини-конкурсах с разнообразными призами (плакаты на фэнтезийную тематику и т.п.).

Heroes of Might and Magic III и БУКА

Компания БУКА не теряла времени даром: был подписан контракт с фирмой 3DO и получены эксклюзивные права на локализацию и издание на территории России самих Heroes of Might and Magic III, в русском переводе звучащих как «Герои Меча и Магии III: Возрождение Эрафии». БУКА выпустила игру 18 марта в двух вариантах: jewel (розничная цена порядка 2.5 у.е.) и в стандартной коробке (розничная цена порядка 10.5 у.е.). Такое «двуличие» HMM III (или ГММ III?) обусловлено состоянием российского игрового рынка. Данная практика продаж впервые была применена компанией при выпуске игры «Петька и Василий Иванович Спасают Галактику» и полностью себя оправдала.

Странная игра от K-D Lab

Компания K-D Lab, создатель «Вангеров», анонсировала начало работы над новым проектом «Мехосома». Как и предыдущая игра калининградских разработчиков, «Мехосома» обещает быть весьма оригинальной. Технологические исследования и проработка игровой концепции велись с сентября 1998 года, а в январе команда K-D Lab начала активную работу над игрой. Техническая основа «Мехосомы» - Surmap v2.0 - представляет собой мутировавший движок «Вангеров», т.е. «гибрид воксельного и полигонального подхода к созданию игровых пространств», и скриншоты из рабочей версии игры, действительно, смотрятся очень даже интригующе. Разработчики обещают, что «передовая мысль, заложенная в основу игры, заставит сердца сотен тысяч потенциальных игроков биться в учащенном ритме, ибо сочетание простоты и глубины игрового процесса новинки не имеет себе равных: это настоящая "ловушка для мозгов"!».

P.S. Видимо, «Мехосома» будет действительно чем-то особенным, в следующем номере ждите развернутое preview по этой игре.

Работа: Компания Амбер

Компания Амбер проводит набор на конкурсной основе по специальностям:

- художник-дизайнер;
- художник-модельер;
- художник-аниматор;
- программист;
- сценарист.

Для художников компьютерной графики желательно: художественное классическое образование, опыт работы в любом из пакетов Alias/Wavefront, Softimage3D, Lightwave3D, 3DSMAX и «понимание того, что вы не просто человек, который переводит эскизы в графику, вы - творец!»

Связаться с разработчиками можно по телефону: 273-85-87. Резюме присылать на E-mail: ambert@dol.ru.

Акц. обор. пр.

Umbrella

пров. доп. наб. по спец.:
- б/хим. для раб. с оп. бакт. вещ.;
- н/хир;
- проф. вирусол., знание гидробиол. обяз.;
- к. и д. люб. наук;
- охр., не мол. 22 лет с оп. раб. в гор. тчк;
- секретарша, от подмышек или не короче 114 см. Наличие диплома и знание делопроизводства не обязательно.

Осн. треб.: хор. ф.ф., ум. держ. яз. за з.,
отс. родст. в стр. б/у СССР.
Рез.: по ф., E-m. или на а/я.

8765214

Новости подготовили: Spellbound, Константин Подстрешный


ACTION

Flash Point

Дмитрий Смыслов

Жанр	Action / RTS
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Bohemia Interactive
Дата выхода	Лето 1999 годо Windows 95, 98

Опустив общие рассуждения, приступим. Сюжет игры гениален до неприличия: Третья Мировая война все-таки началась. Как нетрудно догадаться, что-то не поделили НАТО и Восточный Блок. Вам предлагается выбрать одну из сторон конфликта и вместе со своими войсками дойти до победы. Начать службу придется простым пехотинцем. Выполняя миссии, вы повышаете свой рейтинг и получаете очередные звания. Естественно, чем выше ранг, тем больше возможности. В дальнейших миссиях вам могут



предоставить вертолет, танк, самолет, подразделение пехоты. Вот здесь и начинается стратегическая часть. Стремительный рост количества подотчетной техники и людей потребует заняться распределением ресурсов (оружия, боеприпасов, топлива) и решением тактических задач (расстановка на поле боя, определение целей). В бою вы сможете взять на себя управление любым подчиненным юнитом.

Естественно, немало внимания уделено вооружению. Разработчики обещают набор реального оружия и техники для каждой из конфликтующих сторон. Так что будет возможность пострелять из АК-74 и M16, поездить на M1 Abrams и T80. Не до конца ясна ситуация с ВВС. Для НАТО уже заявлены A10 и AH-1 Cobra, а вот про "крылья" Восточного блока – ни гу-гу. Всего во Flash Point будет задействовано порядка 25 видов техники, которая будет поступать в ваше распоряжение по мере повышения рейтинга.



Об AI известно только то, что он "advanced", но можно предположить, что авторы не осквернят солдат противника наличием интеллекта, и те, натурально, будут брать исключительно числом.

Миссии стандартны: зачистка, разведка, сопровождение, уничтожение определенной цели, deep strike (удары по тылам или диверсионные операции).

Относительно технической реализации. Окружение совершенно 3D, в наличии практически все известные эффектов (а где же ноу-хау?) и поддержка множества ускорителей. Смена дня и ночи, а также различные погодные условия. Выбор между видом от 1-го и 3-го лица. Оптимизация под Pentium II. Реализация виртуального кокпита для летательных аппаратов. Multiplayer по сети, модему и Интернет. Разработчики уже заявили минимальные системные требования: P200MMX, 32 Mb RAM, 3Dfx (Voodoo, Voodoo2, Banshee). Естественно, рекомендуется PII с 64 Mb RAM.

Подводя итог, можно предположить, что нас, несмотря на заявленные нововведения, ждет не более чем расширенный вариант SpecOps. Кроме того, подозрения вызывает общая многогранность и широта взглядов разработчиков - боюсь, что попытка втиснуть в одну игру SpecOps, Comanche и Armored Fist не приведет к потрясающим воображение и моральные устои результатам. А если и приведет, то ненадолго. We'll see.



Михаил Рахаев

Valhalla

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Пока не объявлен
Разработчик	Delphic Oracle Entertainment
Дата выхода	Еще не скоро
	Windows 95, 98

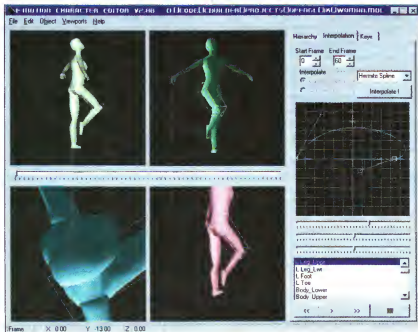
Америку, как известно, открыл Колумб. Но еще до Колумба там побывали викинги. А еще раньше, если уж на то пошло, Америку колонизировали индейцы. Молодой канадской команде «Дельфийских оракулов» ближе по духу оказались все же викинги. Им и решили они посвятить свою первую серьезную игру.

Проект еще далек от завершения, и поэтому что-то определенное сказать о нем трудно. Создатели Valhalla, конечно, пока не важничают и охотно делятся своими планами, однако, по большей части это обычный треп. «Огромный 3D-мир, умненькая-благоразумненькая камера, еще более умненький AI, продвинутая анимация» и т.д. Такие песни мы уже слышали. Вот обещаниям «тупенького AI» мы бы сразу поверили, а так - надо будет ближе к делу разбираться, что правда, а что нет. Тем не менее, ряд интересных особенностей игра все же имеет. О них и поговорим.

Если кто еще не понял - игра будет идти в перспективе от 3-го лица. Главный герой - молодой викинг Kjar, вышедший в свою первую грабительскую экспедицию. Но что-то там у них не заладится, и нашему рогатому молодцу придется вместо легкого и веселого разбоя заняться скучным и трудоемким спасением мира. От кого будем спасать мир на этот раз - неизвестно. Не исключено, что канадцы одумаются и сочинят сюжет получше.

Игра, скорее всего, порадует нас открытыми пространствами и возможностью свободно передвигаться куда душа пожелает. Само собой, путешествовать по воде будем на прославленных варяжских кораблях. Никаких «уровней» в явном виде не будет. Единый мир, живущий по своим законам. В нем не каждый встречный-поперечный будет пытаться нас убить, а наши геройские похождения не выродятся в бесконечный поиск ключей или аркадно-прыжковые трюкачества. При этом еще обещают, что Kjar-пироманьяк сможет поджечь все, что поджигается, Kjar-вандал - сломать все, что ломается, Kjar-экспериментатор - приспособить под оружие все, что под руку попадется. Кочерга вместо боевого топора - это здорово! Глядишь, и окажется мир викингов живым, почти настоящим. Чего еще надо для счастья?

А для полного счастья не хватает компании. Грабить города и веси Kjar отправился не один, а со товарищи. Вместе с главным героем смогут путешествовать и сражаться еще 8 человек, управление которыми компьютер берет на себя. С какой стати матерые викинги выберут зеленого юнца себе в командиры - неясно, тем не менее, влиять на их поведение игрок сможет без особых проблем. В сетевой игре, понятное дело, игроки смогут взять под свой контроль всех членов варяжской мини-банды. Кооперативная игра всячески приветствуется. Викинги вообще народ дружный, в этом мы убедились еще в Lost Vikings.



Интересный подход применен к инвентарю. Каждый персонаж может нести ограниченное количество предметов, однако захваченное добро можно будет складывать на корабле. Корабль, таким образом, станет чем-то вроде передвижной базы. Неплохо придумано. Начинает пробиваться робкая надежда, что Valhalla будет хоть немножко похожа на любимых Pirates!, только переложенных на новый лад.

А в целом проект пока выглядит вполне традиционно и, как уже было сказано, ему еще расти и расти. Но в итоге может получиться стоящая вещь, поэтому мы не прощаемся с молодым Kjar'ом. Будем ждать - нам к визитам варяжских гостей не привыкать.







Oni

Владимир Рыжков

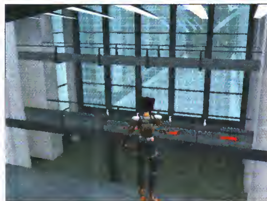
Жанр	Third-Person Action
Издатель	Bungie Software
Разработчик	Bungie Software
Дата выхода	Конец 1999 годо Windows 95, 98

Горячим чикагским парням из Bungie неймется. Отличившись в свое время сериалом шутеров Marathon под Mac, а затем создав великолепные стратегии Myth: The Fallen Lords и Myth II: Soulblighter, Bungie снова неожиданно для всех поменяла творческие ориентиры, о чем громогласно заявила двадцатого ноября прошлого года. В этот судьбоносный для нашего жанра день мир узнал о том, что в недрах компании разрабатывается Oni - новый проект, которому сегодня предрекают судьбу игры, устанавливающей новые границы трехмерного Action-мира и отвоевывающей их, полигон за полигоном, у мира реального.

От лица

Oni - игра, сочетающая в себе вид от третьего лица, позаимствованные из файтингов вроде Tekken или Virtua Fighter приемы рукопашного боя и аккуратные модельки героев, не исключающие при этом привычной стрельбы и беготни, и огромные игровые пространства. А вокруг - вселенная в стиле киберпанк... Надеюсь, этот абзац застал вас в сидячем положении?





Все дела

Сказав, что объектом посягательств Oni на территориальную целостность станет реальный мир, я слукавил. В действительности вселенная игры создается по образу и подобию миров анимешных сериалов вроде Ghost in the Shell. Кто видел, тот поймет. Для остальных поясню, что на видных, практически почетных местах тут обосновались внутренние терзания главного героя (героини, на самом деле), суперборьба героини с суперпреступностью, киборги, демоны и характерные для жанра мультипликации на букву "А" анатомические особенности персонажей (ни слова о глазах!). Пожалуй, Oni - наиболее стильный в плане атмосферы проект в истории Bungie. По мере развития сюжета, Коноко, женщина-сотрудник полицейского спецподразделения TCTF (Technology Crimes Task Force), внедренная в самое сердце преступного синдиката, раскрывает тайны, связанные с ее прошлым, которые заставляют Коноко мстить, забыв о служебном долге. Для полноты картины в силу вступает наложенное на героиню проклятье, и вышедший из-под контроля командования, ослепленный местью офицер полиции начинает медленно превращаться в демона. Меняется Коноко, меняется мир вокруг Коноко... Это ж какую игру можно сделать! Прониклись идеей?

В зубы!

Судя по заявлениям разработчиков и отзывам счастливцев, видевших Oni, нам она должна запомниться гармоничным сочетанием элементов файтинга и шутера. Баланс игры, возможности движка и анимация героев подобраны здесь таким образом, чтобы предоставить игроку полную свободу в выборе тактики боя. За основу в Oni взято принятое в FPS управление, к которому, грубо говоря, добавили кнопки "punch" и "kick". При помощи этого джентльменского набора будет, с одной стороны, обеспечиваться количество ударов и их комбинаций, способное дать форы образцовому файтингу, и, с другой стороны, достаточная подвижность и маневренность, чтобы по-шутерному бегать и вести огонь. Кроме того, вполне возможным станет, к примеру, оставшись без патронов, выбить оружие у противника и, двинув незадачливому бойцу для



пущего эффекта по репе, разрядить в нее его же, бойцовский, пистолет.

Классов персонажей планируется восемь, но в одиночной игре нам доверят только, соответственно, одну героиню - главную. Помимо сингл-плеера, планируется также DeathMatch, "царь горы" и еще несколько режимов многопользовательских развлечений. Решение о том, чтобы позволить нам проходить игру совместными усилиями, в "кооперативе", разработчиками пока не принято. Из поддерживаемых видов соединений упоминалась только LAN, но Bungie уже работает над обеспечением игры по Интернет.

Среди основных козырей игры разработчики называют анимацию персонажей. Примечательно, что при "оживлении" героев они отказались от модной ныне технологии motion capture в пользу применения Character Studio для 3D Studio Max. В результате игра получила приблизительно по 400 уникальных анимаций на каждого персонажа, причем, благодаря возможностям написанного "с нуля" движка игры, переход от одного движения к другому будет осуществляться плавно, из какого бы положения и в какой бы момент не была получена очередная команда игрока. Так, к примеру, если в нынешних TPS, чтобы заставить бегущего персонажа пригнуться, придется подождать окончания очередной последовательности кадров, отображающей бег, то движок Oni плавно начнет переводить персонажа из состояния "бег" в состояние "кувырок", не отбирая у нас управление. Такой подход, по словам Bungie, должен дать игрокам множество новых возможностей, особенно в ближнем бою.

Железные мозги

Для искусственного интеллекта в Oni, по словам людей из Bungie, нет практически ничего недоступного из арсенала интеллекта живого. Наши с вами маленькие друзья из серого пластика и металла научатся в совершенстве владеть всем спектром огнестрельного оружия и приемов рукопашного боя, объединять эти знания в единую стратегию, прятаться, в том числе и за движущимися объектами, окружать противника, блокировать проход предметами интерьера, а также действовать сообща, бояться и паниковать. Даже я так не умею.

Мир...

...Oni, с одной стороны, обещает быть достаточно детализованным и красочным, чтобы сохранять атмосферу мультфильма-боевика и, с другой стороны, обеспечит игроку свободу, достаточную, чтобы оправдать название "full contact action" - именно так ребята из Bungie характеризуют свое детище.

Над дизайном игры работают настоящие аниме-художники, а над этапами - еще и настоящие архитекторы. Так что в результате мы гарантированно получим не абстрактные полигоны и тренировочные площадки с расставленными по ним монстрами, а созданные и обустроенные для людей и машин здания и внешние пространства. Движок игры, как заявляют разработчики, прекрасно справляется с задачами моделирования реалистичного освещения. И, судя по шотам, это не пустые слова. Свет в Oni, в соответствии с последними криками игровой моды, может, к примеру, рассеиваться и отражаться. Физика всех предметов - как живых, так и интерьера - обещает быть достаточно реалистичной. Мы запросто сможем, к примеру, кидаться во врагов креслами, опрокидывать шкафы и ломать двери.

Игра...

...обладает множеством козырей. Как показал опыт Shogo, анимешная красочность и драматизм, перенесенные в шутер, - настоящая золотая жила для создателей игр, а сочетание этих черт со сразу двумя наиболее динамичными и адреналиновыми жанрами должно дать поистине взрывоопасную смесь. Плюс держим в уме талантливых разработчиков и взятые ими на вооружение современные технологии... Потенциальный хит налицо.



Drakan: Order of the Flame

Константин Подстрешный

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Surreal Software
Дата выхода	Июнь 1999 года Windows 95, 98

Дракон - идеальная боевая машина для ведения боя на средних и больших дистанциях, расход топлива у него минимальный, вражеские ПВО его не пеленгуют, и в случае воздушной атаки он способен маскироваться под небольшую скалу. А что людей жрет - так это маленькая недоработка, которую уже исправляют наши авиаконструкторы (те, что остались). Покупайте наших драконов...

Надпись на парте в МАИ

Небольшое вступление

Игры с видом от третьего лица все равно будут появляться, как бы ни клеймили позором жанр action/adventure некоторые лицемерные журналисты: в Tomb Raider-то все играли (ну, или почти все). А теперь представьте, что будет, если перенести TR в fantasy-вселенную и добавить совершенно новый графический движок? Вы «Драконы Перна» или «Dragon Lance» читали? А никогда вам не хотелось оседлать красного дракона, закинуть за спину двуручный меч, выучить парочку боевых заклинаний и - в путь? Тогда приготовьтесь, уже очень скоро выйдет игра, которая, пусть и виртуально, воплотит эти мечты, а попутно заставит нас вспомнить опыт Die by the Sword и былые подвиги в Magic Carpet. Имя этой игре - Drakan: Order of the Flame.

Дракан - так называется горная страна, где люди научились жить в мире с драконами Девушка со странным именем Рynn, наверное, никогда бы не покинула свою маленькую деревушку на окраине Дракана, если бы странного вида воины не похитили ее младшего брата. Ринн удалось разбудить Арокха (Arokh) - легендарного дракона, вдвоем с которым она и отправляется устраивать вендетту по-дракански. И-и-ха!

Главная героиня игры похожа на Лару Крофт; это - не утверждение, это - факт. Конечно, Ринн немного выше Ларисы, вместо пистолетов и обреза - мечи и лук, вместо байка - дракон, но суть-то останется прежней. Те же каштановые локоны, та же непослушная прядь волос, чувственные губы, резная фигурка... в общем - ЛК, как ты ее ни маскируй под fantasy. Ну, разработчики-то, понятно дело, отмахиваются от фамилии Крофт, как черт от ладана, например, утверждают, что, в отличие от ЛК, Ринн изначально имеет реальное воплощение - вон, полюбуйтесь, как она на картинке красуется... а похожа-то как! Не то, что некая Нелль Мак Эндрю.



Это сладкое слово - gameplay

Drakan: Order of the Flame представляет собой очередную солянку жанров action и adventure, да, к тому же, с элементами RPG. Мы (то есть Ринн) не будем постоянно парить на драконе, поливая сверху всяких гоблинов пылающим огнем, - частенько придется снисходить на грешную землю и играть одной Ринн; например,





чтобы побродить по пещерам, придется оставить массивного Арокха у входа, иногда героиню разлучит с драконом сюжетная линия и т.д. Помимо поисков братика, Ринн нужно будет постоянно решать локальные проблемы: как проникнуть в крепость врага, найти ключ к телепортатору или помочь раненому бойцу - в общем, задания, знакомые нам с детства. А какой-нибудь NPC с удовольствием подкинет очередной необязательный квест - как тот, фермер, который отдаст Ринн карту с указанием местоположения магического меча, если она убьет всех гигантских пауков в его пещере. Чтобы зайти в пещеру, придется решить пару несложных головоломок, а уже потом заняться членистоногими. На решение одного стандартного квеста, по словам разработчиков, времени будет уходить немного - минут 15-30. Однако, учитывая, что на каждом уровне будет по 6-7 квестов, - умножьте 6 (заданий) на 20 (минут) и еще на 14 (количество уровней) - уже 28 часов, и это не считая основной сюжетной линии игры. Ролевой элемент заключается в том, что от уровня к уровню сила девушки будет возрастать, а дракон постепенно начнет открывать в себе новые способности - так, к концу игры он сможет дышать шестью видами от пламени, а еще кусаться и хватать врагов лапами. Да и сама Ринн не промах, может довольно резво обращаться с мечами, топорами, копьями и луком (всего холодного оружия в игре предполагается порядка пятидесяти видов), а еще способна использовать отрубленные части тел врагов. Впрочем, девочка умеет не только тесаком махать, но немного разбирается и в магии. Немного - потому, что всяких magical spells всего лишь семь видов - гораздо меньше, чем оружия.



Да, и еще! Нам дадут порезаться в multiplayer - представляете, Deathmatch на драконах? Сумасшедшая погоня по пещерам, огонь, молнии, один из драконов начал заваливаться на бок (скрины прилагаются), на земле одна девочка рубит другую мечом, та отмахивается топориком, дракон лежит в сторонке и лениво поливает огнем обеих (скрины, опять же, прилагаются).

Красота с клеймом Voodoo

Нас ждут пять различных миров, которые воплотятся в 14 огромных уровней, хотя устаревшее понятие "уровень" тут вряд ли уместно, скорее всего, все это дело будет напоминать Half-Life. В каждом мире свои природные условия - идет дождь, дует сильный ветер, завывает метель или сияет солнышко. Кстати, сами разработчики - ребята экстремальные, любимый вид отдыха - путешествие на байдарках по горным речкам, так что Ринн ждут еще те приключения. Пересеченную местность, утыканную тут и там деревьями, трудно назвать чем-то особенно оригинальным, но дизайнеры к этому и не стремятся, они просто обещают, что это будет «beautiful». После выхода игры посмотрим, можно ли им верить. Ринн - девочка модная, и любит переодеваться, совсем как... да, да, опять Лара Крофт. Боюсь, что выбор кольчужки будет определяться не по +Defense, а по степени вырезанности декольте.

Звук обещает не подкачать: чириканье лесных пташек, скрип подвесного моста, хрипы поверженных врагов и хлопанье мощных драконьих крыльев - это уже видно, а, вернее, слышно из многочисленных обнародованных movie clip`ов и wav`ов.

Единственное, что не утешает, так это предъявляемые игрой системные требования. Как вы понимаете, Drakan ненасытно хочет всего и побольше: в графе "минимальные системные требования" стоит графический ускоритель - Voodoo (или равный ему по мощности) - и P-II.

Вражьи морды

А как еще прикажете называть тех, у кого лапа поднялась обидеть такую девочку? И этих тварей нашлось немало, целых 25 видов - от насекомых-переростков до нежити, орков и темных драконов. Хотя на скринах и movie`шках они и не изобилуют количеством полигонов, зато радуют глаза текстурами и плавными движениями. Особенно разработчики расхваливают суккубов: «это такие обнаженные демонессы с крыльями, темные ангелы страсти, поющие сладкими голосами». Об AI наземных противников авторы особенно не рассказывают, вряд ли монстры окажутся очень умными, вероятнее всего, они назначены выполнять роль мяса с большим показателем здоровья, а по-настоящему разумными станут только боссы. Зато для каждого вида разрабатывается своя модель поведения; так, некоторые враги, завидев дракона, будут прятаться, другие наоборот - выскакивать и бить себя в грудь. Но вот враги с крыльями, они - гораздо разумнее своих наземных собратьев, учатся нападать командой, знают фигуры высшего пилотажа и пр.

Предполагаются расчленения - монстру можно будет отрубить руку, лапу, щупальце или что там у него, но до патологоанатомии а-ля Die by the Sword дело, конечно, не дойдет. Благодаря оригинальной системе скелетной анимации можно будет повредить чудовищу лапу, и она (лапа!) будет еле двигаться или вовсе бездействовать. Сама героиня, сколько бы в нее стрел ни всадили, внешне останется невредимой, не доросли пока разработчики из Surreal Software до идеи калечить нежное девичье тело, а вот поджечь Ринн будет можно, совсем как незабвенную Ларису.

Сколько ни появляется новых игр, а Лара Крофт - остается

Хотя Tomb Raider III был гораздо слабее, чем первые две части серии (а все потому, что уровни в TR III создавали новые разработчики, которых стоило бы выпотрошить), однако, посмотрите, какая ситуация

сейчас сложилась на рынке. Полагали, что Space Bunnies Must Die потеснит Tomb Raider - но нет, космические кролики оказались отстоем; фокусница Kite из Dark Vengeance также не оправдала надежд; Heretic II был, безусловно, хорош, но и ушастый эльф уступил место даме (правда, говорят, что у него скоро появится такая же лопоухая подружка). И опять на вершине горы оказался TR - сидит и отдыхает, только, боюсь, немного ему осталось. Конкурентка Tomb Raider`у появилась нежданно, и вот она уже парит на своем красном драконе, а с ее клинка капает кровь очередного поверженного гоблина. И если Edios в экстренном порядке не пересмотрит свой взгляд на разработку серии игр о похождениях мисс К., то в ближайшем будущем у Tomb Raider появится очень серьезный конкурент. Именно у Tomb Raider, а не у Лары Крофт.

▲

Дмитрий Смыслов

Hidden & Dangerous

Жанр	Action
Издатель	Talon Soft
Разработчик	Illusion Softworks
Дата выхода	Май 1999 года Windows 95, 98

Нужно признать, что из искры, высеченной в свое время компаниями Zombie, Novalogic и Red Storm Entertainment, уверенно возгорается пламя. Их стараниями на рынке компьютерных игр появился и закрепился новый жанр, который можно условно назвать "симулятор спецназа". Жанр новый, конкуренция невысокая, а значит, следует быстро стричь купоны. Все нормальные люди это понимают, в том числе и программисты из чешской компании Illusion Softworks, которые объявили, что к лету собираются выпустить Hidden & Dangerous. Учитывая то, что издателем решила выступить Talon Soft, нас должно ждать, по меньшей мере, нечто любопытное. В конце концов, не каждый день известная компания берется за опубликование первой игры никому не знакомых людей. К тому же, разработчики уверяют, что H&D заставит всех и навсегда забыть Rainbow Six, Delta Force и иже с ними. Но говорить - несложно, попробуем оценить обоснованность таких высказываний.

Начнем с того, что у игры неординарное начало. Группа спецназовцев перебрасывается с одной базы на другую, но самолет сбивают (действие происходит во времена Второй Мировой). Единственный выход – прыгать, что группа и сделала. При посадке не удалось добиться высокой кучности, и как результат - членов группы разметало по оккупированной территории. Первая задача – собрать группу воедино. Причем ориентироваться придется исключительно по компасу, а также по природным светилам - Луне и звездам.

После воссоединения группа начинает с боями пробиваться "к своим". Причем ее путь лежит через (следите за маршрутом! Внимательно!) Данию, Италию, Норвегию и Германию, именно в таком порядке. Плюс к этому - миссии на каком-то неопределенном побережье и в пещерах. Несколько резонных вопросов: откуда летели, куда летели, где их сбили и кто им свои? Впрочем, оставим это на совести разработчиков, хотя при таком сюжете хочется не забыть, а как раз вспомнить R6 и поставить его в пример. Тем не менее, нас ожидают 24 миссии в различных странах, в различной обстановке, с различными задачами.

С чем сравнить ожидаемую игру? Разработчики поставили перед собой задачу совместить Rainbow Six и Commandos. В вашем распоряжении - группа из 4 человек, каждым из которых вы можете управлять по своему усмотрению. При этом возможен выбор между видом от 1-го и 3-го лица. Диапазон движений нельзя назвать феноменально широким: солдат может идти, бежать, ползти и передвигаться на корточках. Ничего нового. Оружие обещают поделить на primary и secondary. То есть, в левой руке – трофейный "Шмайссер", в правой – граната, и сам черт нам не брат. Также говорят о небывало жизненном "механизме повреждений". От попадания в ногу враги умирать отказываются, но охотно падают, напрочь забывая о вашем присутствии. Соответственно, ваша задача - подползти и милосердно добить. После этого гуманного действа у вас появится шанс лицезреть противника бьющимся в предсмертных конвульсиях.

Помимо этого, авторы обещают практически полное погружение в "атмосферу WWII". Исторически реальные операции, местность, техника, противники, вооружение. Кстати, о технике - говорят, можно будет поуправлять всем, что движется. Это раскрывает новые горизонты для тактических экспериментов. Если мыслить логически, то теперь перед проникновением во вражеский лагерь можно будет выбрать между тихим перегрызанием колючей проволоки и, скажем, угоном вражеского грузовика, а еще лучше – танка. Но это все догадки и мечты. Сравнительно мало известно об AI. Естественно, обещают золотые горы и мозги, сравнимые с человеческими. Но в это никто уже не верит. А вот строка о появлении у соперников "эмоций" должна заинтересовать. Иными словами, если враг попадет под перекрестный огонь, он вполне может запаниковать и позорно ретироваться, подставляя под пули горбатую спину. Однако, если противник ощущает за собой численное преимущество, то будет давить до последнего. Причем у каждого солдата имеется своя модель поведения. Звучит более чем заманчиво.

Что касается внешности новобрачной. Полностью 3D обстановка и персонажи, сделанные с применением motion capture. Поддержка всех известных ускорителей. И multiplayer до 4 игроков с возможностью cooperative. Будет приятно в компании трех друзей зачистить несколько гитлеровских бункеров. А deathmatch... "Стенка на стенку" издревле была исконно русской забавой. Поддержка force feedback, то есть, теперь при наличии соответствующего джойстика появится возможность почувствовать отдачу







при стрельбе. "Живая обстановка" - окружающий мир существует самостоятельно, независимо от ваших действий. Будут ли это порхающие по лесу птички или что-то еще - посмотрим.

К чему мы пришли? Если ребята из Illusion Softworks реализуют хотя бы половину того, что наобещали, о Rainbow Six действительно придется забыть, а вместе с ней и о Delta Force со Spec Ops. Осталось недолго - по агентурным данным, игра уже проходит бета-тестирование, так что будем надеяться на своевременность релиза.

Hobbit

Team Fortress 2

Жанр	3-D Action
Издатель	Sierra On-line
Разработчик	Team Fortress Software
Дата выхода	Лето 1999 года Windows 95, 98

На всех фронтах героически наступает весна. Мрачные сугробы сменяются веселыми лужами по колено. В некоторых местах – так даже и по уши. Суровые ребята из Team Fortress Software уже который месяц героически работают над игрой, носящей скромное название Team Fortress 2. Кидаем на нее осторожный первый взгляд... Кто сказал "Чтобы не пришибить ненароком"? Неверно. Чтобы не сглазить! Вот. Значит, будем посмотреть... (с) не помню кто.

Что было

Кто из здесь присутствующих не знает, что такое Team Fortress? Выйти из строя! М-да... Несколько меньше, чем я думал, но намного больше, чем хотелось бы. Значит



так! Те, кто знает/любит/помнит/ждет, могут не слушать эту лекцию. Ничего разумного, доброго, вечного эти умники не узнают. Пойдите-ка лучше займитесь чем-нибудь общественно полезным – коврики для мышек постирайте, что ли. А то у некоторых они выглядят, как не знаю где. Или мышки почистите. Но учтите – за каждый миллилитр спирта будете отчитываться лично передо мной. Потому как спиртом надо протирать, а не надыхивать тонким слоем на мышей. А то некоторые мыши от такого обращения звереют. Сам видел. Вчера, например, пришла ко мне одна такая зеленая с красными глазами и говорит человечьим голосом... Нет, о чем-то я не о том. Вернемся к теме нашей просветительной беседы – что же это все-таки такое, Team Fortress? Что? Патч для командной игры в Q? Верно. Молодец. Возьми с полочки пирожок и употреби по назначению. Потому как ход твоих мыслей верный, но не до конца. Кто сказал "Там флаг есть?" Ты? Хм. Если ты такой умный, то почему строем не ходишь? В общем и целом мысль верная. Можно даже сказать, правильная. Но! Главное отличие TF от остальных многопользовательских модификаций - разделение товарищей по команде на так называемые "классы", вроде различных отрядов. Правда, только пехотных. Зато их много. Есть из чего выбирать. Но главное - это не "аркадные драки" без цели и смысла. Для победы требуется грамотное взаимодействие различных классов. Без этого никак нельзя. Убьют и флага не оставят. Все, хватит теории. Кому надо, найдет 16-й номер журнала. Там на эту тему опубликовано титаническое творение, принадлежащее перу самого Гоблина. А мы перейдем к основной нашей цели на сегодня – изучению предмета TF2, как он есть. Появиться он должен был еще в конце осени, но вот что-то задерживается.

Что будет

Разработчики молчат, как партизаны на допросе в Гестапо. Так что к моменту выхода игры многое из описанного в данной статье может измениться. Но есть еще в нашем мире вещи, которые изменениям не подлежат. Например, то, что игра делается на движке Half-Life сомнений не вызывает. Хотя, если вспомнить Duke Nukem Forever... Не будем об этом. Тема не та. Но вот то, что, в отличие от абсолютно бесплатной первой части, вторая будет распространяться за деньги, никакая ядерная война изменить не способна. Печально...

Здесь достоверная информация заканчивается, и мы вступаем на скользкую тропку всевозможных слухов, домыслов и обещаний разработчиков. Они (разработчики) обещают нам приблизительно такой комплект поставки:

- карт многопользовательских (в формате .bsp, а не то, о чем вы подумали) – много штук, ориентировочно около двадцати;
- моделей игроков – как раз по одной на каждый класс (см. "Плюшки"), кроме Командира, которому модели не положено. О причинах такой дискриминации смотри там же;
- шкур (skins) для моделей – как минимум в два раза больше, чем моделей (Красные/Синие). Не исключено, что и поболее;
- удовольствия – море (опционально).

Сюжетно-ориентированные

Дождались. Пришла Эпоха Глубокого Смысла. Игра без сюжета больше игрою не считается. Идея "Круши всех, наверху потом разберутся" понемногу изживает себя. Идея "Бей синих, потому что они синие" больше не котируется. Хочется





осмысленности. TF Software так вообще пошла на отчаянный шаг – не стала оснащать TF2 сквозным сюжетом, а едва ли не каждой из двадцати с гаком карт выделила свой, локальный сюжетец. Например: отряд террористов захватил заложников и должен отконвоировать их в укромное местечко, чтобы полиция не добралась. Полиция, соответственно, должна этих заложников отбить, сведя при этом потери со стороны заложников к нулю. Коротко и ясно. Естественно, что играть можно как за "тех", так и за "этих". И если кто думает, что террористам будет легче, то пусть он больше так не думает. Потому как в их интересах довести пленников до своего логова живыми и более-менее невредимыми. Хороший заложник – живой заложник! Но, как говорилось в телевизионной рекламе армейского штык-ножа, совмещенного с пилочкой для ногтей и автоматическим штопором, это еще не все! Нам обещают сладчайшую штуку по имени map campaign, она же, в переводе с буржуйского, кампания. "Какая такая кампания в многопользовательской игре?" – хором удивятся и негр преклонных годов, и простой постсоветский квакер, и малоизученный монгольский хакер. Объясняю. И не говорите потом, что не слышали. Если полиция удачно перестреляет неудачливых террористов и выдаст им причитающиеся девять граммов свинца в затылок, все нормально. Игра заканчивается. Полиция пьет шампанское с недобитыми заложниками, жизнь прекрасна и удивительна. А если полиция геройски сядет в калошу? Что же, террористы будут пить шампанское, расстреливая боезапас и заложников? Нет. Ни за что. Воинствующие политкорректные (у них, на Западе, куда не кинь, везде одни политкорректные) буржуи не допустят.

В результате загружается следующая карта, где полиции придется выбивать засевших в своем бандитском логове террористов. Флаг им, как говорится, в руки. Возможны и менее замороченные варианты кампании, и более длинные цепочки карт, но принцип тот же.

Также будут карты, где "всего лишь" требуется сравнять с землей вражескую базу, не оставив от нее камня на камне (легко сказать, не правда ли?). Или более "продвинутые" задания, например, карта Lobotomy (название рабочее), где требуется уничтожить вражеский реактор, предварительно отключив электропитание, обесточить сигнализацию, по дороге, опять же, сравняв все с землей. Причем разрушенное можно будет восстанавливать, что приведет к необходимости охранять развалины от посягательств ремонтников. Заодно будет применена модная нынче интерактивность обстановки, естественно, в пределах "нашел турель/сел/пострелял", не больше. А больше и не надо.

Плюшки

А теперь – о главном. О том, что принесло первому Fortress'у немеркнущую славу и бешеную популярность. О классах. Как и в первой части, в боевых действиях участие принимает исключительно пехота. Типичный представитель каждого класса вооружен двумя видами огнестрельного оружия (основное и, соответственно, дополнительное) и одним видом гранат. Реализм уже и сюда протянул свои загребущие щупальца – на гранатах больше нельзя совершить прыжок повыше. Такая попытка чревата нанесением себе, любимому, тяжких телесных повреждений, несовместимых с жизнью. В общем, grenade jump, равно как и rocket jump, безвозвратно ушел в прошлое. Вечная им память. Дополнительное оружие, как правило, является разновидностью пистолета. Модель последнего варьируется от персонажа к персонажу. Разница – в емкости обоймы (см. Half-Life). Общее – небольшая убойная сила, возможность нанесения точечных повреждений (пуля в голове воспринимается противником несколько болезненнее, чем та же пуля в ноге) и бесконечный боезапас. Годен разве что для того, чтобы, оставшись без патронов и поддержки во враждебном окружении, застрелиться по принципу "Ни фрага врагу!". Бесплатных завтраков не бывает.

Рекомендации по использованию нижеприведенного текста: вырезать из журнала, повесить на стенку в красный угол (рядом с портретом Гоблина) и молиться на него каждый день полчаса. Молиться, чтобы господа девелоперы правильно сбалансировали возможности и оружие бойцов. Нижеприведенный текст к моменту выхода игры в широкие и народные знать наизусть.

Light Infantry

Наследник скаута (scout) из первой части. Быстрый, меткий, но легкий. В смысле – легковооруженный и слабозащищенный. Настоящий скаут просто обязан хорошо стрелять на бегу, так как в этом кроется его истинное предназначение. Радиус поражения у оружия легкого пехотинца не очень высокий, около ста игровых метров, зато он владеет единственной в игре пушкой, способной наносить точечные повреждения. То есть, от выстрела в голову противнику станет намного хуже, чем от выстрела в ноги или в затянутую бронежилетом грудь. Разумеется, при стрельбе стоя или с колена точность ведения огня повышается, но помните: "Медленный скаут – мертвый скаут!". Дополнительное оружие – пистолет.





Medium Infantry/Field Medic

На все руки мастер. Совмещает функции штурмовика и полевого медика. Основное оружие – штурмовая винтовка M16-A2, возможна стрельба в полуавтоматическом и автоматическом режимах, то есть, очередями и одиночными выстрелами. Дальность прицельной стрельбы довольно высока, при стрельбе с места точность попаданий, соответственно, улучшается. Дополнительное оружие – пистолет. Будучи медиком, может лечить пострадавших товарищей. Шаманские пляски с медицинским топором вокруг пациента, кажется, ушли в прошлое. Теперь медику достаточно в течение нескольких секунд пристально посмотреть на пострадавшего, чтобы тот почувствовал себя намного лучше. Экстрасенс, одним словом. Насчет любимой многими возможности врача – нести вирусную инфекцию в стройные ряды противника - ничего не известно. Но будем надеяться.

Heavy Infantry

Тяжеловооруженный восьмиствольным пулеметом M240G мужик. Продолжатель славного дела HWGuy из первой части. Потрясающая огневая мощь. Хорош на дальних дистанциях, так как способен поразить любую цель в пределах видимости. Но меткость... Пули у этого персонажа летят, кажется, во все стороны одновременно, а вот в цель... Чтобы добиться какого-то подобия меткости, придется присесть. Станет легче. Попасть. Один тяжелый пехотинец способен устроить новые Фермопилы в достаточно узком коридоре. В принципе. Потому как ленты в пулемете рассчитаны на 100 патронов, а перезарядка занимает около пяти секунд, в течение которых наш тяжеловооруженный и хорошо защищенный бронежилетом герой беззащитен аки младенец. Дополнительное оружие – пистолет.

Sniper

"Каким ты был, таким остался". Изменения носят косметический характер. Все так же сносит наповал прицельным выстрелом в головогрудь ака верхнюю часть тела, все та же снайперская винтовка... Единственное отличие – теперь прицел представлен не в виде крестика, а в виде полноценного лазерного луча. То есть, при взгляде сбоку этот луч можно засечь и вычислить по нему снайпера (если снайпер не вычислит тебя раньше). Дополнительное оружие – пистолет.

Rocket Infantry

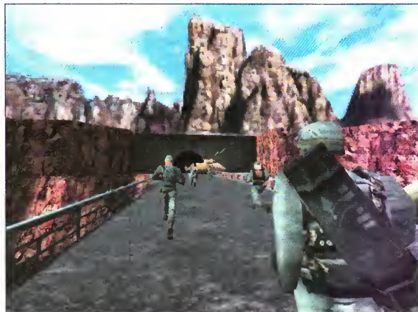
Человек с базукой на плече. Наследник Soldier'a из первой части. Основное оружие, естественно, ракетница aka shoulder mounted rocket launcher. Ракетница максимально приближена к реальным прототипам, поэтому никаких вам больше рокет-джампов. Максимально приближена – значит, стрелять придется только сидя. Значит, цель на расстоянии меньше десяти метров от себя поразить не удастся, потому как граната просто не взорвется. Значит, выстрел будет сопровождаться выбросом десятиметрового языка пламени в сторону, противоположную выстрелу. Так что не пытайтесь подойти к ракетным пехотинцам сзади – можете опалить себе какую-нибудь жизненно важную часть тела. И учтите – живому телу даже неразорвавшаяся граната принесет весьма тяжелые повреждения. Дополнительное оружие – винчестер (он же нежно любимый народом шотган).

Commando

Прямой потомок DemoMan'a, подрывник-затейник. Несет с собой огромное количество пластиковой взрывчатки C4 (в народе – пластид), которую может укреплять на полу и стенах, а потом дистанционно взрывать. Владеет гранатометом, способным метать гранаты на значительные расстояния. Здесь действуют те же ограничения, что и у ракетницы, – граната, пролетевшая меньше десяти метров, не взорвется, хотя ударит больно. Отсюда мораль – не стой под стрелой. То есть, не загораживай обзор бравому коммандо. Дополнительное оружие – пистолет.

Engineer

Инженер. Просто инженер. Изменения по сравнению с первой частью практически нулевые. Зато теперь он может строить много-много sentry-gun'ов - в теории, их количе-







ство не ограничено. В теории. А практически... Каждая пушка стреляет, пока у нее есть энергия. Как только энергия кончается, пушка бессильно повисает стволом вниз. Так что придется рассчитывать количество пушек и количество энергии, которой вы могете их снабжать. Основное оружие – Charged Particle Gun, что бы это ни значило. Дополнительное оружие – пистолет.

Spy

Шпион. Натуральный. Как и в первой части, способен маскироваться под персонажа любого класса и любой расцветки. Основное оружие – submachine gun, режимы стрельбы - полуавтоматический и автоматический. Дополнительное оружие – пистолет. Теперь шпион не теряет свой маскировочный скин, как только откроет огонь. Так что можно подкараулить одинокого вражеского бойца и убить его выстрелом в голову. Похоже, сезон охоты на снайперов открыт...

Commander

Командир. Совсем не тот командир, что в стратегических играх типа Total Annihilation. Не будет вам здесь "одним махом семерых побивахом", не надейтесь. Командиру не дадут в руки оружия, даже дохленького пистолета, чтобы он вздымал своих бойцов из окопов с криком "За Родину! Ни флага врагу!". Не надейтесь. Командир вообще не представлен в игре физически, он витает бесплотным духом над полем боя и координирует действия команды. Наблюдать за игрой ему придется из глаз подчиненных или через видеокамеры, любовно развешанные инженером. Вот такой вот Великий Диспетчер.

Похоже, что при игре по локальной сетке ценность Командира стремится к нулю. Зато при игре через Интернет такой координатор будет очень даже полезен. И вот еще что интересно – смогут ли "мертвые" общаться по радио? Если такая возможность будет, то использование Шпиона как киллера станет если не невозможным, то, как минимум, несколько нерентабельным.



По мелочи

Теперь – о всяких мелочах, которые облегчают (или затрудняют) игроку жизнь. Например, рюкзак с боеприпасами уже не вываливается из безвинно убиенного противника. Чтобы облегчить хладный труп поверженного в грязь неприятеля (приятеля) от боле не надобных ему патронов и тушенки, необходимо вперить взгляд своих ясных глаз в дохлую солдатскую тушку. И задержать на пару-тройку секунд – произойдет неравный обмен ценностями, более известный в народе как мародерство. Законный вопрос: как отобрать столь необходимые живым боеприпасы, если ныне покойный по недосмотру поймал грудью ракету, и его внутренности и внешности живописно развешаны по ближайшим окрестностям? Ответ: поживем – увидим.

Проникнувшись идеями реализма, разработчики решили идти до конца. До победного. До полного слияния реального и виртуального. Теперь будет просчитываться даже трение пули о воздух, так что разница между выстрелом в упор и выстрелом с расстояния в сотню метров имеет место быть.

И еще. Совершенно независимая компания [хм...] занята сейчас изготовлением моделей и шкур, копирующих шкуры... пардон, форму российских войск. Причем копирование осуществляется со всей тщательностью, и ляпов "джеймсбондовского" плана быть не должно. Ура.

Лекцию прослушали? Записали? А теперь быстро-быстро берем лом в руки - и шагом марш на плац, лужи подметать. Весна...

Владимир Рыжков

Quake III: Arena

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	id Software
Дата выхода	Май 1999 года
	Windows 95, 98

Уже недолго... Уже, черт побери, недолго! Он на подходе. Аромат свежих шотов с красавицами-модельками и пресс-релизов, заставляющих сердце геймера-экшновца биться быстрее, будоражит воображение, делает последние дни ожидания невыносимыми. Да, до выхода официальной демки Q3A остались считанные дни, но и сроки сдачи номера имеют вполне вещественное значение прочности на растяжение – мне ничего не остается, как наоткрывать перед собой окон с вожделенными картинками и текстами, сглотнуть голодную слюну и начать мечтать, в забытьи постукивая по клавишам... Присоединяйтесь, будем представлять, каким предстанет перед нами долгожданный Quake III: Arena.



Лучшая половина

В начале было слово Trinity. Имя невоплощенного воплощения мечты геймера. Средоточие технологий, ранее не виденных текстурированных внутренностей и лавовых озер. И еще Q3 – буква и цифра, первоначально являвшихся названием набора миссий ко второму Квейку, призванного выявить все незадействованные ресурсы этой стареющей игры. Quake3 должен был стать логическим продолжением второй части и дать время основной команде разработчиков закончить работы над Trinity, но все сложилось иначе. Причину событий, которые развернулись позже, один из отцов-основателей id, Джон Кармак, объяснил следующим образом: "Раньше id всегда создавала две игры заодно – одиночную и мультиплеер, - и они имели конфликтующие цели. Величайшей проблемой была уйма времени, уходящая на разработку. Потратить время на монстров означало не потратить его на движения игрока. Потратить время на задачи юнитов - не потратить его на правила игры..." В результате было принято волевое решение, которым Quake3 был отменен, Trinity - отложен на неопределенное время, а наработки по обоим проектам и основные силы разработчиков – брошены на игру, соединяющую в себе совершенно новый графический движок с доработанной сетевой частью. На Quake III: Arena.

Итак, мудрецы из id решили сделать продукт, содержащий в себе все лучшее, на что способна компания - технологии, на шаг опережающие конкурентов, и великолепный многопользовательский режим. И, видимо, прикинув, насколько популярны творения id в мультиплеерно-ориентированных массах, отцы позволили себе избавиться от самого слабого места обоих "квейков" – сингл-плеера, - попросту искоренив его как класс. В Q3A не будет одиночной игры в привычном понимании. Теперь кости убиенных нами монстров смогут упокоиться раз и навсегда - в одиночку в "Арене" можно будет играть лишь с ботами. От старого доброго Q здесь осталась только половина. Но какая половина... Сядьте и не перебивайте! Сейчас буду отрываться!

Отсечь все лишнее, подровнять, поправить...

От игры к игре id Software создавала многопользовательский режим, баланс которого превращал ее творения в виды спорта, делал их идеальными средствами выявления сильнейшего во владении связкой "мышка-спинной мозг". На этот раз id в очередной раз хватило смелости внести поправки к священным для каждого квакера законам бытия в мире, где продолжительность жизни измеряется во фрагах, а время – в интервалах между выстрелами "рельсы".

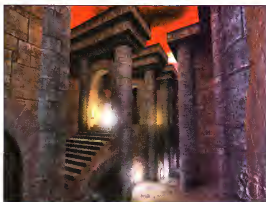
Первое и важнейшее изменение – введение трех классов игроков – Light, Medium и Heavy, различающихся не только внешне, но и по своим тактико-техническим характеристикам. Между легким и средним классами, равно как и между средним и тяжелым – двадцатипроцентная разница в наносимых повреждениях, скорости передвижения и количестве брони. Думаю, несложно догадаться, кто бегает медленнее и сильнее бьет, а кто – послабей и пошустрей. Чтобы вам было проще сориентироваться, скажу, что боец класса Medium бегает примерно с той же скоростью, что и десантник из первого Quake. Примечательно, что выбор класса будет влиять еще и на высоту/длину рокет-джампа (во всех его грензид-, БФГ- и пр. проявлениях).

По сравнению с предыдущими частями несколько расширится арсенал. Правда, расширится он главным образом за счет коллекций оружия этих самых предыдущих частей. Итак, сокрушать врага нам предстоит следующими подручными средствами:

Machine Gun – оружие по умолчанию, с ним мы будем появляться при респауне, если только в установках карты







не сказано иначе. По огневой мощи приблизительно соответствует ChainGun'у из Doom.

Super Shotgun – обладает приблизительно той же скоростью стрельбы, что и SSG из первого "квейка", наносит 100 процентов повреждений и слегка отбрасывает цель назад при попадании.

Grenade Launcher – почти такой же, как в Q2, но с увеличенной на 30% скорострельностью и немного расширенным радиусом поражения гранаты.

Plasma Gun – тот самый плазмомет из Doom'а. Для своих лет прекрасно сохранился – скорострельность и мощность остались прежними и, кроме того, теперь PG обладает взрывной волной, правда с небольшим радиусом, но все же.

Rocket Launcher – скорость полета ракеты теперь составляет 75% этого значения в первом Q, что все-таки побольше, чем в Q2. RL будет наносить 100% повреждений при непосредственном попадании плюс ущерб от ударной волны.

Railgun – старая добрая "рельса". Стреляет немного быстрее, чем в Q2.

BFG – большой и серый, как всегда (не путать с Шамблером!).

Lightning Gun – копия "молниемета" из классического Quake.

Flame Thrower – настоящий огнемет! Бьет примерно на такое же расстояние, на каком эффективен SSG, и наносит 40% повреждений в секунду.

По непроверенным данным, для полноты картины в игру добавят также бензопилу. И еще: время смены оружия теперь уменьшено вдвое по сравнению с Quake2, а новая возможность – вообще убрать оружие и бегать без него - позволит развивать скорость на 20% выше обычной.

В коллекцию девайсов, по-прежнему содержащую родные аптечки и *Quad Damage*, теперь добавилось несколько свеженьких штучек. Зацените:

Regeneration – практически настоящий CTF'овский "автодок". Лечит у подобравшего до 200% здоровья, а подобравшего, и уже затем огребшего по репе, – тоже лечит, и тоже до 200%.

Regeneration Stand – стационарная лечилка. Высокий прозрачный цилиндр, встав в который, израненный боец медленно восстанавливает здоровье. Возможно, будет предательски хрюкать/пищать, извещая окружающих.

Jump Pad – альтернатива лестниц, как и Regeneration Stand, размещается на карте заранее. Штучка, встав на которую, можно совершить головокружительный прыжок без всяких рокет-джампов.

Flight – фишка, позволяющая летать, если кто не догадался. Прямо подбираем – и летаем.

Personal Teleporter – взяв его, а затем использовав в тяжелую для закаленной в многочисленных боях кормовой части минуту, переносимся на одну из точек для респауна. Кормовая часть наверняка будет очень благодарна.

Invisibility – дает возможность повыпендриваться, щеголяя перед оппонентами эффектом невидимости, подобным тому, что мы видели в х/ф "Хищник". Единственная загвоздка здесь в том, что подобравшего Invisibility пижона будет не видно уже с пяти метров.

Возможно, также добавят *Grapping Hook* (примерно такой же, как в CTF), *Haste*, повышающий скорость передвижения (сильно или не очень - в зависимости от выбранного класса) и Doom'овский *Berserker*, дающий возможность рвать врагов на части практически голыми руками.



Что касается сетевого ядра игры, то наиболее значительные изменения







здесь состоят в том, что id перенесла основную часть задач по обсчету движения перемещающихся заведомо по прямой объектов (ракет, к примеру), а так же несущественных эффектов, вроде вспышек выстрелов, переключения оружия и звуков стрельбы, на клиентскую машину. Такой подход, по мнению создателей игры, сделает ее менее чувствительной к плохому качеству связи. Другая занимательная подробность состоит в том, что Q3A не имеет теоретического лимита количества игроков. Хотя изначально поставляемые с игрой карты рассчитаны лишь на 1-16 игроков (для "дуэлей", командных игр и FFA-мясорубок), а сам Q3A на сегодня поддерживает до 64 игроков, по словам Джона Кармака, при необходимости и это ограничение может быть снято, то есть величина играющей на сервере толпы ограничивается только пропускной способностью канала этого сервера. Со стороны клиента же необходимая скорость соединения предположительно окажется на уровне 33600.

Ассортимент режимов сетевой игры, как ни странно, по сей день остается вопросом маняще открытым. По слухам, Q3A включит в себя целый букет наиболее популярных на сегодня mod'ов, но из прозвучавших названий могу припомнить только CTF который войдет в игру наверняка, и King Of The Hill, кандидатура которого еще не утверждена окончательно.

Криво!

Говорим о "графика Q3A" – подразумеваем "кривизна!" Тише! Не надо товарищеской казни – я все объясню. Наиболее впечатляющая особенность движка "Арены" – его способность рисовать гладкие кривые поверхности и игриво ими шевелить. Не спрашивайте меня, как – я не силен в магии. Главное, что в результате получается то, что вы видите сейчас на шотах. То, что мы еще нигде не видели. Далее у нас по списку тени, которые не только проецируют своего хозяина на горизонтальную плоскость, но и скользят по другим объектам; точечные источники света, способного отражаться и давать, к примеру, блики на металлических объектах; двадцатичетырехбитные текстуры, цветное освещение, зеркала, в том числе и подвижные (!!!), туман и прочее, прочее...

Отдельной песни заслуживают модели Q3A и их анимация. Всего в игру включено около двадцати моделей. Каждый такой солдатик имеет 700-800 полигонов, верхнюю часть туловища, в определенных пределах двигающуюся независимо от ног (нечто подобное мы видели в Heretic II) и приблизительно 350 кадров анимации, причем последние 30 кадров могут быть запрограммированы любым желающим при помощи обычного ASCII редактора. То есть теперь можно будет расширить "дефолтовый" набор wave'ов (и без того, кстати, расширенный) или, переделав сцену собственной смерти, вместо обычной агонии продемонстрировать злорадствующему противнику... Не буду ограничивать полет вашей фантазии. Лучше приберегу идеи для себя.

Ну, как?

Прониклись громадьем планов? Почти, кстати, воплощенных. Сейчас, видится мне, мы имеем дело с тем случаем, когда можно смело делать прогнозы, не отпираясь от ответственности под предлогом, что "не видел демки" и что "до выхода игры еще далеко". Мультиплеерные игры от id зарекомендовали себя как практически вечная ценность, которую необходимо лишь время от времени реставрировать, и современным, несомненно качественным, но пока не ставшим народными играм вроде Star Siege: Tribes, Team Fortress II или Unreal: Tournament останется лишь расступиться, пропуская на пьедестал очередной "номер один" – Quake III: Arena. Все. Оставляю вас в волнительном предвкушении. Уже, черт побери, недолго!



Олег Полянский

Daikatana

Жанр	3D Action
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Ion Storm
Требуется	Pentium 133, 24 Mb, 3Dfx
Рекомендуется	P-233MMX, OpenGL
	Windows 95, 98

"We've been working hard on getting this demo together and I hope everyone likes it. Sure, it's taken us a little longer to get polished, but it will be worth the wait. No use releasing a shab demo."
John Romero

"Все вы знаете Джона Ромеро. Это один из отцов-основателей жанра 3D-action. Еще со времен Wolfenstein 3D...". Или нет. "Как известно, Ромеро, покинув свою alma mater - id, основал компанию Ion Storm. Их первый проект, стратегия Dominion, получил не очень лестные отзывы...". Короче, обойдемся без банальностей. Будем проще. Daikatana вышла.

"Еще одна игра"

Конечно, не полная версия. Конечно, демка. Более того, демка почти неиграбельная. То есть играбельная, но исключительно multiplayer и исключительно через Интернет (сервер Mplayer). Так о чем, в связи с этим, пойдет разговор? О прекрасном? Не-а. Звучит как нонсенс, но дема не производит подобного впечатления. Я почти уже на грани того, чтобы отправить письмо в Ion Storm (хотя в связи с последними скандальными событиями - кто будет его читать?). "Ромеро, дорогой, что с тобой случилось? Чем ты жил все эти годы? Куда запропастилась твоя гениальность?". И далее в том же духе. А все почему? Я смотрю на дему Daikatana и вижу достаточной кондовый 3D action, крепкий такой, знаете ли, середнячок. Вроде бы, ничего страшного не случилось - просто появляется «еще одна игра». Вдумайтесь. Джон Ромеро сделал «еще одну игру». Wolf, Doom, Quake и «еще одну игру». Все равно, что сказать: Ньютон изобрел спички и открыл закон всемирного тяготения.

Ретроградство и головотяпство

Первое, что дает ощущение прошедшей через тебя навылет пули - это графика (ощущение не из приятных, как мне всегда казалось. Эх, Johnny...). Радуйтесь, поклонники Unreal. Ваш кумир по-прежнему уверенно держит в изящных руках переходящее знамя с надписью «лучший графический движок». Не плачьте и вы, обожатели H-L. Второе место все еще за вами. Фанаты Heretic II, Shogo и прочих Калебов также могут убрать валидол обратно в аптечку. Начинать тревожиться стоит лишь ортодоксальным приверженцам бородатого Quake II. Есть мнение, что в деме Daikatana использован движок старичка. Официально - никак не подтверждено, но визуально - такое мнение представляется вполне обоснованным.

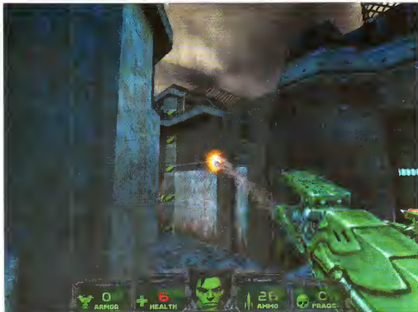
Начнем сверху. То есть с неба, которое суть мертвая текстура, да и цвета какого-то неживого. На одном из демонстрируемых уровней (всего их два, но об этом позже) с неба капает дождь, состоящий из белых треугольных спрайтов, символизирующих собой капли. Знаете, а подобные осадки мы уже где-то видели. Вспомнили? Chasm: The Rift.



Цветное освещение - на уровне SiN, плюс-минус ерунда. А до уровня Unreal - как до Китая пешком. Как и во всем остальном, впрочем. Ни тебе отражений, ни навороченных спецэффектов, ни изогнутых поверхностей. Между прочим, люди уже видели дему Quake III: Arena. Им будет, с чем сравнивать.

Графика и дизайн - понятия взаимосвязанные. А Ромеро и дизайн - понятия просто неотделимые. Очевидно, что именно от Daikatana ожидался стремительный и неукротимый прорыв на почве дизайна 3D-action. Вот и дождались. Кричали геймеры «ура» и воздух коврики бросали. Рассказываю. Есть два «как бы deathmatch'евых» уровня. Первый выполнен по японским мотивам - домики там резные с черепичными крышами и всякие лестницы-светильники. Япония - страна пуританская, можно сказать, аскетичная. Никаких излишеств. Ну так зачем мучиться, чего-то выдумывать, нам ведь сам черт не брат, - поступим проще: накропаем кубоподобный уровень, где все углы - прямые, а поверхности - плоские. Проглотят и не подавятся.

Со вторым уровнем полегче - что-то такое футуристическое, не то завод, не то военная база. Там как раз дождь-то и капает. В целом ничего, даже, можно сказать, приятно. Какого-нибудь дизайнера-любителя, не ровен час, похвалили бы. Дескать, правильной дорогой идет молодежь, копирует









все аккуратно, и крамольного воображения - самая малость, для виду. Так оно и ничего, зачем же излишне идеями фонтанировать - иначе можно и себя растратить, сгореть, понимаешь, в одночасье...

Не все так плохо

Ладно. Утрем слезы разочарования платочком надежд. Зато оружие - настоящее, ромеровское. Сначала, ясное дело, рука в могучей перчатке. Потом - не мышонок, не зверушка, а странный гибрид шотгана и пулемета. Совершенно убойная вещь, в несколько стволов, стреляет коротенькими очередями. Такое впечатление, что выстрелом в упор способен разорвать мамонта. Оставляет на стенах очень убедительные дырки, по которым, кстати, заметно, что плотность огня по мере увеличения расстояние до мишени уменьшается. Это правильно, знатоки баллистики радостно танцуют джигу и хором поют «Ave, Romero». Дальше - миномет. Выстреливает мину, летящую по параболе, которая намертво впивается в любую поверхность и начинает тихо попискивать. И как только тугой на ухо монстр или противник по dm приближается на условленное расстояние, происходит большой плюти-плюти-плют. Затруднившимся правильно истолковать последнее слово рекомендую перечитать «Карлсона». И, конечно, ракетница. Красивая, грациозная штука, разительно отличающаяся от водопроводной трубы из Quake. Стреляет парными ракетами, оставляющими за собой натуральный дымный след. Взрыв - rulezz. К слову о взрывах - Ion Storm реализовала наконец-то апофеоз мечтаний прожженных multiplayer'овцев: радиус взрыва ракет и мин наглядно отображается в виде стремительно растекающейся из эпицентра пламенной сферы. Знаете, какие возвышенные чувства рождаются в груди, когда такая сфера останавливается в трех пикселях от вашего носа?

Отрада и надежда любителей «по сети», rocket jump, выглядит несколько диковинно. Прыгая с земли, вы бьетесь головою о небо. Высота прыжка составляет примерно 4-5 стандартных Quake'овских этажей. В общем, если есть желание и здоровье, можно парить над головами врагов подобно тому же Карлсону, преодолевая совершенно невероятные расстояния в кратчайшие сроки. Впрочем, если говорить серьезно, зто дисбаланс. К релизу надо искоренить.

Последнее на повестке демки - лазерная винтовка. Выстрел два раза отражается от стен и затухает. Не ново, конечно, но красиво. О функциональности еще будет случай поговорить.

Если б знать, что в будущем нас ждет...

Да, арсенал впечатляет, несмотря на (пока) малые размеры. Единственная составляющая игры, которая вызвала единодушное одобрение редакционной тусовки. Что же касается всего остального - мне крайне сложно судить. А вдруг зто коварный коммерческий ход Ion Storm - выпустить демку, где к дизайну Ромеро, может, и руки не прикладывал? А потом - бац! - гениальный релиз. Смотрите мол, какие мы молодцы. В общем, ситуация неоднозначная, что и породило некоторую язвительность статьи. Как пойдут дела дальше, неизвестно. На Ромеро и так в последнее время шишки сыпятся просто пудами; боюсь, если Daikatana во всей красе релизной версии не оправдает ожиданий прогрессивного человечества, Eidos сделает Ромеро ручкой (а может, еще и ножкой). Чтобы окупиться как проект, Daikatana должна продаваться не хуже, чем в свое время Doom и Myst (порядка двух миллионов копий). А тут - движок уровня Quake II. Получается небольшая антитеза, не находите?..

P. S. Буквально перед сдачей материала в номер появился патч, позволяющий играть по локальной сети. Впечатления отложим до появления полной версии.

GoodHobbit

Русская Рулетка 2

Жанр	3D-аркада
Издатель	Buka Entertainment
Разработчик	Logos Entertainment
Требуется	Pentium 166, 16 Mb, D3D
Дата выхода	Весна 1999 года
	Windows 95, 98

Это было давно и неправда. На дворе стоял 1996 год. Жизнь была прекрасна и удивительна. Только-только начали появляться первые отечественные коробочные игры. И была такая игра - "Русская Рулетка". Предназначалась исключительно для внутреннего употребления и отличалась весьма специфическим "русско-программерским" юмором, что делало ее распространение вне пределов бывшего СССР невозможным. Да и в пределах бывшего СССР далеко не каждый смог примириться с несколько устаревшей даже по тем временам графикой и чрезвычайно высоким уровнем сложности. Получилась типичная игра "на любителя", она же "концептуальная". Но - одна из первых отечественных разработок, крупных разработок. Запомним ее такой и перейдем к вскрытию демо-версии сиквела.

Что было, что будет

Отписка на тему сюжета первой части: нападение злобных пришельцев, именуемых "энтроноидами", на беззащитную планету Земля, супергерой-одиночка, ура!, победа. Но пришельцы в наглую исчезают в других измерениях, и вот тут-то и начинается часть номер два. Не менее короткая следующая отписка: тюрьма, восстание, побег, расстрел главного героя, нежданная спасительница, тонны лапши на ушах. Оказывается, давным-давно существовала великая Империя, состоявшая из нескольких миров, связанных в единую цепь межпространственными порталами. Но, как всегда, цивилизация медленно, но верно деградировала,

и последний Император наглухо заблокировал доступ в "столичный" мир, по совместительству являвшийся хранилищем всех знаний, накопленных за многие тысячелетия. Таким образом, секреты (в том числе военных технологий) оказались недоступными, и открыть их можно только с помощью генокода Императора или его потомков. Прошли века, и наш герой оказывается тем самым носителем императорского генокода. Наследник, стало быть. Ему выпадает весьма сомнительная честь пройти сквозь множество периферийных миров (иначе - никак) и починить/разблокировать порталы, ведущие из одной вселенной в другую. Смертельно опасная затея, но выбирать не приходится - Элен (так зовут спасительницу нашего героя) настроена очень решительно, побег со спасением был организован отнюдь не из альтруистических соображений, девице нужны технологии исчезнувшей цивилизации, так что нам, судя по всему, придется ближе к концу игры еще и охлаждать пыл охочей до знаний девицы. С сюжетом - все.

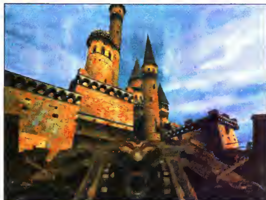
Дубль два

После довольно прохладной встречи первой части "Рулетки" надо было обладать определенным мужеством, чтобы заняться разработкой продолжения. Судя по всему, разработчикам из Logos'а, мужества не занимать. Итак, вот она, дема, точнее, техно-демо-версия. Невзирая на заявленные системные требования - P120, - игра притормаживает на PII-300. Спишем сей прискорбный факт на сырость демы. В наличии полигональный движок, с поддержкой D3D, сглаживанием текстур, эффектами прозрачности и всем, что только можно ожидать от современных 3D-ускорителей. Вот только вода откровенно непрозрачная, что лично меня несколько огорчает. Разработчиками также заявлена реалистичная физика, но в этой версии с ней были некоторые напряги: даю что угодно на отсечение - самолеты под водой летать не могут! Зато там, в глубине, весьма красиво. Но это уже из области романтики. В остальном, количество багов находится на вполне приемлемом низком уровне - встречаются вертолеты, свободно пролетающие сквозь холм, или орнитоптеры, намертво засевшие в стене ангара... но для вылавливания таких случаев и существуют бета-тестеры.

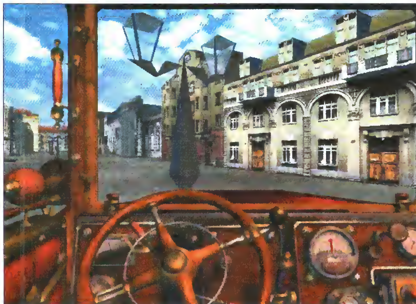
Настоящему индейцу завсегда везде...

Что будем делать в игре? Будем играть. Логично? А если серьезно, будем выполнять задания какой-нибудь из противоборствующих сторон (в каждом мире таких вот соперников строго два, например, маги и инквизиторы, индейцы и конквистадоры)... Разберем последний случай поподробнее.

Натуральная альтернативная История. С большой буквы. Что было бы, если... Если европейцы пришли бы в Америку не в пятнадцатом веке, а немножко позже, скажем, в конце девятнадцатого столетия? Честно говоря, не знаю. Но разработчики утверждают, что Настоящие Индейцы смогли бы самостоятельно изобрести огнестрельное оружие, понастроить подводных лодок, вертолетов и танков и оказать достойное сопротивление натиску старосветских империалистов. Вот такие они, борцы за индейскую свободу. Не то инки, не то майя - какая, в принципе, разница? Становимся борцом за индейское счастье и методично выносим наглых европейцев с лица Американского континента. Либо принимаем сторону родимых евразийцев и водворяем засидевшихся лишние четыреста лет вне резерваций краснокожих на их законное место за колючей проволокой. Где и обеспечиваем им право на жизнь и смерть.







Естественно, играть будем за хороших индейцев, пришло время отомстить за гипотетическое угнетение свободолюбивой расы. Фашизм (в брифинге вам покажут типичного "фрица") не пройдет! Ну, в крайнем случае, проедет на английском танке времен Первой Мировой. Больно. Гусеницами. Стало быть, наша основная задача - нанесение превентивных бомбовых ударов по всему, что движется и не окрашено в родные психоделические индейские цвета. Однако в этом насквозь милитаризованном мире действует железное правило: "Движется - значит, стреляет". И стреляет гораздо лучше, нежели судорожно вцепившийся в мышку герой по другую сторону экрана. Списать на криворукость пользователя можно, конечно, все, что угодно, но управление явно недоработано. Увы нам. Поэтому летать (ездить) будем туда, куда прикажут. Минимальная поддержка соплеменников гарантирована.

Итого

Вынесем вердикт: пока все очень сыро. Но потенциал чувствуется. Фирменный Logos'овский юмор имеет место быть. Например, крейсер под названием "General Error". Или табличка на виселице, являющая собой логотип игры Heretic. Не все так очевидно, но внимательный игрок сможет обнаружить множество подобных фишечек и фенечек. В общем, то, что сейчас игре крайне необходимо – это качественный бета-тестинг. Набор (по крайней мере, сейчас) ведется. Я уже попался...

DeadMan

Громада: Отмщение

Жанр	Action/arcade
Издатель	Buka Etertaiment
Разработчик	Gromada Inc.
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Дата выхода	Апрель 1999 года
	Windows 95, 98

Растут российские игроделы! Медленно, но верно растут! И дело тут не только в нескольких проектах, получивших широкое признание (и, что намного важнее, сбыт) за рубежом. Если при первом взгляде на демо-версию одной нашей игры сразу вспоминается другая российская разработка, причем далеко не самая плохая, - это уже что-то да значит. А здесь сходство просто бросается в глаза. Сразу несколько матерых геймеров, впервые увидев Громаду, тут же сравнили ее с прошлогодними Вангерами. Но это не то. При всем моем уважении к KD-Lab, это - лучше.

Герои завтрашних дней

В Буке нам признались, что сами не ожидали от Громады такого качественного исполнения. Вопреки поговорке, хотели, как лучше, а получилось еще лучше, чем хотели. Но мы-то совсем не против :) .

Сначала тезисы: Громада - это аркада в самом спинномозговом смысле этого слова. Никакой экономики / менеджмента / стратегии тут не предусмотрено в принципе. Едем. Стреляем. Все. Но не стоит в сердцах топать ногой и, смачно выругавшись, шипеть: "А мы-то думали!". Я тоже раньше думал, что аркады - это плохо. Жанровая неприязнь - редкостно распространенная болезнь, но все лечится. Точно говорю.





Сюжет выдержан в минималистском духе справочного словаря: в далеком молодом мире с диким названием Громада непрерывно проводятся испытания боевой техники. Вам доверено прогнать по тридцати испытательным полигонам новейшую и мощнейшую машину на планете - Кассандру. Кому и зачем необходимо это испытание? Что за странная планета с такой узкой специализацией? История об этом умалчивает. Зачем придираться к мелочам? Наслаждайтесь простотой и отсутствием двухсотстраничного мануала, благо отсутствие высокой цели игре, в общем-то, не мешает.

Вся планетка поделена на уровни, по каждому из которых можно колесить вдоль и поперек, пока не надоест. Зачем? Для удовольствия. Цель прохождения всегда одна: открыть доступ к новому "испытательному полигону", а для этого придется выполнить какую-либо боевую задачу. В кратком брифинге вам дают очередной социальный заказ, но ради чтения самого брифинга включать головной мозг совсем не обязательно: как правило, там просят очистить карту от противника или добраться до выхода. А вы что хотели? Аркада. Она и в Африке...

Техника молодежи

После запуска миссии и начала испытания Кассандры сразу наваливаются приятности.

Во-первых, "продвинутая машина будущего" оказывается привычным танком. Ну, почти танком. Нет, конечно, зеленой краски и надписей "На Берлин!" вам не найти, но главный признак налицо: агрегат состоит из двух половинок, шасси и башни. Покажите мне того, кто потребует от танка большего?

Во-вторых, танк больше похож на трансформер, нежели на нормальный трактор с дулом и гусеницами. В промежутках меду миссиями вы можете экипировать Кассандру, меняя не только навешенное оружие (сейчас имеется с десяток видов: от мортиры и пушки - до зенитной установки), но и шасси. Согласитесь, танк на воздушной подушке - это уже веселее. Кстати, оружие размещается в нескольких специально отведенных под это дело слотов, так что не придется мучительно выбирать между пулеметом и ракетами - в башню влезает ВСЕ!

В-третьих, управлять этой машиной очень просто: стрелочками едем вперед / назад / по кругу, мышкой вертим башней и отстреливаем супостатов, а цифирями переключаем оружие. Вот и весь симулятор. Хорррошо!

В танке главное что? В танке главное - не дрейфить. По уровню, подчиняясь своей собственной внутренней программе, ползают враги - такие же башенные самоходные устройства, с единственным отличием: каждый тип имеет только один вид оружия. Их-то вам и надо отстреливать. Делается это не просто, а очень просто: так как противники упорно не хотят стрелять с упреждением, вам остается только ездить по кругу и поливать их из чего-либо подходящего. Метод не работает только против братьев наших меньших - карлсонообразных вертолетиков. Но, в принципе, уничтожение противника настолько ненавязчиво, что из напряженной работы превращается в приятное времяпрепровождение.

О пользе кактусов

Но самое-пресамое ощущение от Громады - ее внешний вид. 16-битный цвет, поддержка разрешений вплоть до 800 на 600 - это все холодные цифры, не способные, как мне кажется, передать Громадного буйства красок. В жизни все еще лучше, чем на скриншотах: мир практически живой и полностью интерактивный. Приятная, ребристая текстура "земли", отличные взрывы и необычный дизайн юнитов - это уже хорошо. Но кактусы, кактусы! Повсюду растут такие приятные, бритые, пританцовывающие мексиканские растения, которые можно и нужно ДАВИТЬ! Главред свидетель - я минут десять ездил по уровню только в поисках зарослей этих зеленых растений, чтобы (да простит меня Гринпис!) оставить на их месте только скопление лужиц...

The E... ?

Заключение? Ну, какой вердикт может быть вынесен демо-версии? То, что есть сейчас, пробрало меня насквозь и задело за живое. Надеюсь, то, что будет, не даст мне спать ночами, и я сделаю татуировку "Кассандра" на плече. Скоро узнаем. Но главное уже понятно: аркады жили, аркады живут, аркады будут жить!

P.S. А еще некоторые аборигены делают из кактусов текилу. Психи! А как же ДАВИТЬ?!

[ASP] Alrick

Nirvana клуб сетевой игры



Кто из настоящих геймеров не знает, что такое Клуб Сетевой Игры? Поднимите руки. Ай-я-я-я-яй. Как же вы можете именовать себя гордым словом "игрок", и при этом не знать о такой популярной "развлекухи". Ведь, рано или поздно, тупой Single Player начинает вязнуть в зубах, и хочется чего-то большого, в идеале - живого, да еще чтобы и сопротивление достойное оказывал. Вы спросите, где же в наше время найти таких живых индивидуумов, когда в стране повальный спад производства и даже метро подорожало? Везде, где есть клубы сетевой игры. По крайней мере, в Москве подобных заведений насчитывается свыше двадцати. Мы, само собой, постараемся рассказать о наиболее достойных, но для начала ограничимся обзором клуба, по праву претендующего на звание лучшего. Думаете, слишком громкое заявление? Что ж, попытаемся его обосновать. Итак, клуб Nirvana, прошу любить и жаловать.

Основой каждого клуба, предметом его гордости, являются, как вы уже наверное могли догадаться, компьютеры: на хорошей машине играть - одно удовольствие. Кроме того, от производительности компьютера напрямую зависит выполнение сложных приемов в Quake. Что научно доказано и обосновано. На что же может рассчитывать посетитель "Нирваны"? Похвастаться сие достойное заведение может следующим: в главном зале обнаруживается целых тридцать пять персоналок. Да ни каких-нибудь, а сплошь Pentium II 450 Mhz, да еще с 64 мегабайтами RAM и жестким диском на 6 GB на борту. Представили, сколько там игрушек может уместиться? На 30 машинах установлены VooDoo2 12Mb, а на остальных - связка Voodoo SLI. И зто еще не все! Каждый компьютер комплектуется мышкой АК-77 - объект любви и уважения большинства ценителей Quake. И мониторы - под стать, с диагональю зкрана 17 дюймов. И зто еще не все! Существует "неглавный" зал (хотя, как сказать, - весьма вероятно, что для вас он станет самым что ни на есть основным), который представляет собой уютный подвальчик, где притаились еще восемь компьютеров следующей конфигурации: 128 Mb RAM, HDD опять же 6 Gb, Voodoo SLI, монитор в 21 дюйм и мышки АК-77. Есть даже шлем виртуальной реальности. Сказка, да и только! Я бы даже сказал, "Песня!" И, естественно, играя за такими компьютерами, ощущаешь себя в полной... нирване. Вот что значит грамотный подход.

Что зто вы, молодой человек, пересчитываете? Деньги? Говорите, модем купить задумали? Интернет посмотреть? Так зто же можно проделать прямо в клубе. Тем более, что связь весьма и весьма хороша. И пинг на квакерских серваках маленький. Как говорится, почувствуй себя LPB! Вы спрашиваете, что такое LPB? Не скажу - термин придумали те несчастные, что играют на модемах 14.400 ;).

Кстати, о птичках, то бишь о ценах. Есть скидки (если, скажем, вы клановую войну играете, или турнир устроить задумали). А в остальных случаях - 20 рублей в час. Если считаете, что цена высокая, то глубоко ошибаетесь. А по соотношению цена/качество "Нирване" вообще нет равных.

Помимо всего вышеперечисленного, есть еще несколько пунктиков, выгодно выделяющих "Нирвану" на фоне конкурентов. Представьте себе такую ситуацию: вы просидели в клубе несколько часов с мышкой в руках, "нарулили" целую кучу фрагов / протоссов / того-что-хорошо-рулится - чего вам захочется? Правильно, подкрепиться и немножко расслабиться. И то, и другое можно с успехом проделать в том же самом подвальчике. "Как так?" - спросите вы. А легко и непринужденно. Там есть бар с приемлемыми ценами, стоят столики и, кроме того, присутствует БОЛЬШОЙ ТЕЛИВИЗОР. Вот именно такой БОЛЬШОЙ. Потому что назвать его просто большим - язык не поворачивается. Естественно, стоит он не для того, чтобы вы оценили его размер, а для просмотра всевозможных фильмов. А также по желанию присутствующих можно включить какой-нибудь канал и посмотреть, скажем, любимую телепередачу "От винта!" на большом зкране. В особо ответственные моменты БОЛЬШОЙ ТЕЛИВИЗОР превращается в БОЛЬШОЙ МОНИТОР. Например, во время чемпионатов по Quake на нем можно наблюдать ход какой-нибудь битвы. Впечатлились?

Отдельного упоминания заслуживают завсегдатаи клуба, среди которых присутствует легендарный клан Devil's Dream Team, aka DDT. Почему легендарный? Потому, что DDT. Вы не знаете, что такое DDT? Это не лечится. Потому что не знать клан, проведший умопомрачительное количество клановых войн с минимальным количеством поражений, зто все равно, что не знать ничего. Кстати, официально лидерство DDT было подтверждено все в той же "Нирване" на Первом Российском Тимплейном Чемпионате, который, по воле случая, всрнее, администрации клуба, закончился именно здесь. Так что, если горите



желанием стать одним из "отцов" Quake, то лучшей альтернативы, пожалуй, не найти.

И напоследок укажу путь к зтому храму. Точный адрес следующий: м. Кузнецкий мост, ул. Рождественка, д. 29. Поиски много времени не займут. Выходите из метро прямо на улицу Рождественка и идете направо. Далее доходите до дома с вышеуказанным номером





и проникаете внутрь. После чего подходите к админу и вручаете ему некую сумму. Если вы квейкер и принесли с собой конфиг на дискетке, то его немедленно перепишут на сервер, и вы сможете в любой момент переписать его по сети на приглянувшийся комп. Несколько слов об админах: общительные люди, и к работе относятся очень серьезно. Если у вас возникла зкстренная ситуация, помогут советом. Если же дело в драйверах, то сами все поставят и настроят.

И, напоследок, такая новость. То есть, на момент выхода журнала в свет, не новость, но все равно: приезжающий/уехавший в конце марта лучший клан мира по Quake "Nine" будет играть/уже сыграл с лучшим кланом Москвы именно в клубе "Нирвана". Вот. Так что выводы делайте сами.

А пока вы делаете выводы, я поехал в "Нирвану". Играть с [DDT] - может, фраг-другой наберу, если позволят ;-P .

Фотографии из архива клана DDT.

Reckless Driver

Eliminator

«Земля в иллюминаторе,
Земля в иллюминаторе,
Земля в иллюминаторе видна...»
- из глубин памяти автора

Жанр	3D action/arcade
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Magneta Software
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200+, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть

«Говорим PlayStation, подразумеваем Psygnosis. Говорим Psygnosis, подразумеваем PlayStation». Именно так утверждали продвинутые приставочники годика два назад. Теперь слово дали нам, «персонализаторам». И мы не полезем за ним в карман. Слушайте и запоминайте. «Говорим Psygnosis, подразумеваем «порт!» Причем, «порт» плохой, блеклый. Не Владивосток, и уж тем более не 2000. «Елюминатор». Хотя, быть может, он и не «порт» вовсе, однако настолько пропитан духом приставочных баталий, настолько принципиален и принципиален по-приставочному, что... в общем, читайте дальше, делайте выводы самостоятельно...

ЗЭК-спаситель

По-моему, меня пора занести в книгу рекордов Гиннеса. Столь короткого описания игрового сюжета вы ведь еще не встречали, правда? В общем, сестра моего таланта своего владельца вновь не подвела, за что ей слезное, рассочувственное спасибо.



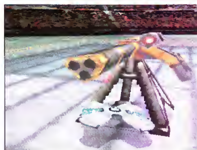


Основа сюжета – как на ладони. А вам ведь теперь подавай детали, верно? Знаем мы вашу читательскую натуру (советскими публицистами прозванную столь страстным прилагательным «пытливый»). А перипетии предыстории таковы, что спасаем мы всех на звездолете двухмерного действия. То есть наш крылатый мамонт парит над землей, в точности повторяя ее рельеф. Жалкое подобие вездехода на воздушной подушке – чистой воды плагиат технической мысли. Но не суть важно.

Естественно, управляемая нами эскадра в количестве одного не просто совершает транссимбирские (Симбирск – родина Вовы) перелеты с улицы на улицу, выполняя поставленную задачу по разглядыванию достопримечательностей города N. Функция миротворца предполагает наличие хорошо развитых деструктивных инстинктов с последующим срабатыванием условных рефлексов (напомним, тех, что вырабатываются в процессе жизнедеятельности), что вкупе выливается в массовую бойню, а, точнее будет сказано, избиение врага.

Враг, как это издавна повелось в лучших приставочных домах, не блещет выдумкой или же непредсказуемостью алгоритма за поведение его отвечающего. Он безразлично делает свое дело и столь же безразлично отправляется на небеса. В игре предусмотрено несколько вариаций на тему «мое видение губительных супостатов будущего». Особенно интересной видится паучиха-мать, которая, принимая смерть от лазера, выпускает на свет божий трех паучат, чересчур мохноногих и назойливых. Да, и вообще, много в игре разных быстрых созданий, и помогает в борьбе с ними кнопка, ответственная за маневр «стрейф». Довольно неплохо, кстати, помогает. Тут же замолвлю пару слов и об управлении. Летало движется в одной, как уже было сказано, плоскости, следовательно, по манере себя вести в обществе культурных и начитанных (кажется, Остапа понесло...) врагов ничем от тривиального автомобиля не отличается. «Трехмерно» можно двигать исключительно пушку. Практично.

Но возвратимся к монстрикам. Помимо передвигающихся противников, как повелось, встречаются разнообразные турели и пушечки, которые легко уничтожаются. Непонятна лишь ситуация с минами морского действия.



Они реагируют исключительно на наше теплое, дружественное касание. Видать, запрограммированы по-особому.

Наш самолет летает не в космосе, а по уровням. Ведь, как известно, в будущем ничего, кроме уровней, по большому счету не останется. А они, прямо скажем, туповаты (в плане дизайна), долговаты и абсолютно линейны в прохождении. Неприятели, следуя старой и, не известно доброй ли, традиции, едят ключи от нужных дверей, а потом страдают хроническими запорами. Мы не врачи-убийцы, скальпелями орудовать не могем, вот и прибегаем к использованию оружия. Противники охотно разлагаются на клочки по закоулочкам, мы же в свою очередь цапаем жадными крыльями ключи, патроны, красные кресты и прочую утварь, очень нужную в военном обиходе. В некоторых местах потребуется проявить чудеса сообразительности, решая непосильные по своему содержанию головоломки. Например, выстрелом заставить узкоспециализированные лампочки загореться зеленым цветом в необходимом порядке.

А в остальном, прекрасная маркиза...

А в остальном, прекрасная маркиза, все очень даже и нехорошо. Переведенки (так тоже некоторые обзывают кочевников из краев приставочных) практически всегда (разве что за совсем уж редкими исключениями) обладают нелицеприятным внешним видом. Никогда они не удовлетворяют возросшим потребностям тех, кто «пересел» на трехмерные акселераторы. Наш с вами «крокодил» - вовсе не исключение. Скорее – это наиболее характерный представитель «портового» населения. Эдакий типаж из массовки.

Ничем выразительным, сногсшибательным, головокружительным проект похвастать не может. Налицо лишь бедные текстуры окружающей среды, несложные модели монстров, да однообразные уровни. Можно для

приличия вспомнить парочку спецэффектов, таких, как взрывы и пламя. Но лучше не надо. Ведь даже по сравнению с прошлогодним Forsaken (прошлогодним!), наше произведение выглядит такой архаикой, настолько сильно попахивает приставочниной, что жуть как неприятно становится наблюдать за происходящим на мониторе.

Под стать графике и ее неразлучный друг и брат во всех рецензиях мира – звук. Есть кое-какие эффекты, кое-какая музыка. Все это кое-какое мы смело охарактеризуем словом



«удовлетворительно», и с чувством выполненного долга отправимся дальше. Но только для того, чтобы сделать неутешительный для игры вывод.

Лучше никак, чем так

Владельцы персональных компьютеров уже давно не испытывают недостатка в играх того или иного жанра. Прошли те времена, когда одну-одинешеньку гамку ожидали по полгода. Теперь или ты крут, или ты мертв. Перефразируя известную песенку – be cool or be dead. Вот так-то. И не надо со мной спорить. Я еще ни разу не усомнился в собственной объективности. Вот и на этот раз мой внутренний голос во весь голос (да, тавтология, но красиво) кричит мне, что Psygnosis, мягко говоря, опростоволосился. На такую скудную добычу не положит глаз ни один нормальный геймер. Разве что экс-приставочник, который продал недавно свое претелевизоренное добро и, «выбив из мамки» денег, разжился персональным компьютером, но только для того, чтобы по старой приставочной памяти «приобресть» (так говорит моя бабушка) нехитрую, глупую аркаду. Подобных людей мало. И обитают они пре-



имущественно за пределами Российской Федерации. Поэтому занавес. В «Елюминатор» лучше не играть. Вообще.



Родион Романович

Worms: Armageddon

Жанр	Логическая аркада
Издатель	MicroProse
Разработчик	Team 17
Требуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166
Multiplayer	LAN, Internet, hot seat

Что я могу сказать человеку, который не играл в Worms? Что можете сказать ему вы? Что может он ответить нам? И даже если мы найдем нужные слова в куче лингвистической шелухи, состоится ли между нами полноценный диалог? А если и состоится, то приведет ли к необходимым результатам? И помогут ли эти результаты сдвинуть дело с мертвой точки? Пойдет ли сдвинувшееся дело в правильном направлении? Достигнет ли финишной черты?..

Зато я точно знаю, что сказать человеку, который играл в Worms. Или играет сейчас. Или - наверняка - будет играть завтра. Я знаю это, но промолчу. К чему слова, когда есть жесты? К чему жесты, когда есть Worms 2? И, наконец, к чему Worms 2, когда есть Worms: Armageddon?

Last action hero

Это последнее воплощение червяков в ортодоксально-плоском виде. Следующие будут в полном 3D, что, надеюсь, не даст им причин получиться совсем уж полным... 3D. А пока - в Armageddon'е - все двумерно и привычно: движок, графика, методы, цели, смысл и нирвана. Последняя достигается обычно перед рассветом, когда на восьмой партии единственный видный вам глаз товарища светится красным не от азарта, а по причине легкого недосыпа.

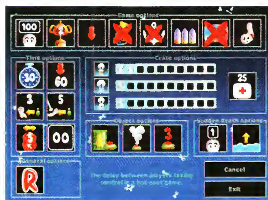
Итак, что нового? Принципиально - практически ничего. Даже совсем ничего. А беспринципно нового - довольно много. Начнем, пожалуй, с оружия и возможностей. Первое не способно хоть сколь-нибудь сильно изменить общий ход игры. Но ситуации приятно разнообразит. Есть огнемет, и это правильно, что пламя подвержено действию ветра. Оно растекается по поверхности и некоторое время грызет ландшафт подобно напалму. Есть топор викингов, действующий очень коварно, несмотря на обманчиво простую внешность. Во всех случаях сносит половину жизни. 50 из 100. 25 из 50. Сколько из 25 - 12 или 13? Не знаю, не проверял. Есть еще так называемый Sheep Launcher, о действии которого знающие люди легко догадаются из названия. Они подумают, что с его помощью можно придать овце легкую реактивность, и будут абсолютно правы. Кстати, в качестве довеска к арсенальной фауне появился глупый скунс, который, будучи брошен в сторону противника, начинает бешено

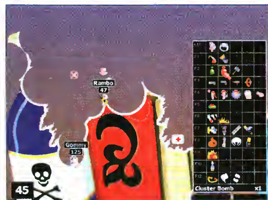




скакать и испускать клубы зеленого газа (впоследствии скунс взрывается). Противник, естественно, заболевает и начинает медленно угасать, теряя за ход по 5 пунктов здоровья.

К возможностям aka фишки и примочки я бы отнес реактивный ранец - короткодействующий jetpack. Пассивно расставленные по ландшафту бочки с горючим я также причисляю к возможностям. Останавливаясь у бочек, вы подвергаете их риску детонации под воздействием снарядов противника. Возможностью же является суицидальный взрыв под носом у червяка из противоположной команды. А антигравитационные сверхвысокие прыжки просто нельзя назвать иначе, чем возможностью. Равно как и возможность вызывать землетрясение. Собственно, временами падающие с небес контейнеры (не ящики!) с полезными вещами также ведут свое происхождение из категории возможностей. Разве нет?







Pretty woman

Понятие «ландшафт» теперь стало еще более многогранным. Это утверждение касается оформления - Armageddon содержит целый ряд новых стилей. Воображение разработчиков поистине неистощимо, вы можете подобрать тип ландшафта под любое настроение, от эйфории до депрессии. Вообще говоря, подобрать, поменять и подредактировать можно все что угодно - в этом смысле потенциал игры шире, чем даже у Worms 2. И что особенно приятно - интерфейс настроек стал значительно более наглядным, отображенным, так сказать, графически. Куча кнопочек и пиктограмм, легкими нажатиями на которые вы можете написать свой собственный сценарий будущего матча. Для ленивых (вроде меня) заготовлено несколько типовых сценариев, содержащих условия игры, от классических до экстремальных. Сыграйте сценарий «armageddon», где за каждый ход у червяков исчезает по пять пунктов здоровья, а уровень жидкости стремительно поднимается, унося в пучину всех низкостоящих. Мало не покажется.

Что еще? Worms: Armageddon обладает богатейшими лингвистическими возможностями. Хотите, чтобы ваши червяки ругались и торжествовали на итальянском? Да что там итальянский, когда и русский не забыт! Слово «stupid» переведено практически дословно. Победа ознаменовывается гимном РФ, отвратно, правда, звучащим, но все же - РФ. Всем встать!

Total recall

Ах, ну что сказать в завершение? Может быть, немного холодной воды, она же так называемая ложка дегтя? У меня дегтя нет, не держу, знаете ли. Пришлось позаимствовать у пламенно любимого коллеги Доктора. Он, шепну



по секрету, остался слегка недоволен игрою. Сказал, что мальчика-то, в сущности, и не было вовсе. И Вормз останется Вормзом, хоть ты осыпь его звездами. Или назови «Армагеддоном». Поиграв в который, Доктор укоризненно возвратил мне диск со словами, что, мол, старый друг лучше новых двух, и не плюй в колодец, вылетит - не поймаешь. Что это? Привычка? Первая любовь? Не знаю. Сообщаю как факт.

P.S. Редактор уровней, естественно, прилагается. Рисуйте на здоровье.

P.P.S. Разрешение варьируется от 640x480 до 1024x768. Бесконечно счастливые обладатели 20-дюймовых мониторов, последнее - для вас!

P.P.P.S. Поддержка игры по модему истреблена как класс. Остался Интернет, LAN, и вариант для нормальных людей, истинных фанатов, - hot seat.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Родион Романович

Beat Down

Жанр	Аркада с эл. стратегии
Издатель	Soar Software
Разработчик	Soar Software
Требуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166
Multiplayer	LAN, Internet, hot seat

У Beat Down очень красивая “обертка”. На ней написаны очень интригующие слова. Изображены очень стильные картинки. Но нет ни одного скрина или хотя бы скринчика из самой игры. Наверное, поэтому Beat Down будет неплохо продаваться - на фоне некоторого ажиотажа вокруг игр на гангстерскую тематику. Жанр практически новый, невозделанный. Но уже известен именами - тут и Дон Капоне, и Gangsters: Organized Crime. И вот теперь к ним присоединяется Beat Down. Как прекрасный пример с высокой вышки пренебрежительного отношения к жанру практически новому, незапятнанному. Впрочем, уже запятнанному - этим самым пренебрежительным отношением.

Все в одном

Если подходить к вопросу формально, то статья по Beat Down должна радовать любителей стратегий. Но ставить ее в соответствующий раздел журнала совершенно не хочется, потому как сложно представить себе явление стратегического жанра более аркадное, чем Beat Down. За что и наказана - раздел стратегий безутешно рыдает, раздел action приветствует нового мессию. Пусть несвежими томатами и другими продуктами из инкубатора, но все же приветствует. Ведь правда, приветствует?

Уже во вступительном мультике разработчики ясно дают понять, что нечего ожидать от Beat Down широты размаха «Дона Капоне» или стратегических возможностей Gangsters. Масштаб не тот: вместо глобальных «семейных» войн - мелочные, гнусные разборки современных нам уличных бандитов. «Не грози Южному Центру, попивая сок у себя в квартале». Кто смотрел фильм, пусть знает: в игре Beat Down все столь же мило, вежливо и аристократично, начиная от графики и заканчивая интерфейсом.

Идея игры в следующем: под ваше командование поступает маленькая, почти карликовая банда проходимцев, желающих отвоевать у других пролетариев место под лавкой. Для этого есть два пути (двое путей? путев?): основной и вспомогательный. Первый заключается в том, чтобы всех соперников «убить, то есть... мням-мням... уничтожить физически». Последний - в том, чтобы ограбить максимальное число мирных жителей, и на экспроприированные деньги расширить банду и ее возможности.

Как реализовано? Реализовано плохо. Действие происходит в городе, на одной из улиц которого ждет ваших указаний банда негодяев. Допустим, вы получили задание истребить владельца магазина. Обводите банду рамкой и ведете в соответствующий локейшен. По дороге грабите прохожих и избегаете полицейских (можно и убить, но убийство полицейского - дело трудоемкое и заканчивающееся появлением многочисленных жертв с вашей стороны. Что называется, мы делили апельсин - много наших полегло). Иначе - штраф и выбывание арестованного из строя на 20-30 секунд.

Владельца охраняют члены противостоящего бандформирования, которые пытаются воспрепятствовать осуществлению миссии. Следовательно, мы должны помешать им стать на дороге у нас, чтобы добиться своего (фраза, не терпящая двойственного толкования). Соответственно, выманиваем врага по одному и в аркадном режиме, беспрестанно тыкая на нем мышью и зажав Ctrl, бьем и стреляем в него до его же посинения. И так n-ное количество раз, соответствующее количеству врагов. И m*n-ное количество раз, соответствующее количеству миссий.

Интерфейс холодный, как айсберг в океане, и взаимностью на попытки овладеть им не отвечающий. Уже за одно то, что при избиении конкурентов надо держать Ctrl, управление достойно глубокого презрения. А при взгляде на бестолковый minimap презрение переходит в полное отрешение и удаление Beat Down с винчестера.

Ко всему прочему - некрасивая графика. «Гангстерам» прощалось за общую могучесть, здесь прощать не за что. На звук можно просто не обращать внимания, ибо он того не стоит. И музыка: «типа, это крутой рэп, понял, баклан?».

***

Высокая педагогическая ценность Beat Down уже не оспаривается даже последователями Макаренко. Поиграв в нее, дети сразу и навсегда поймут - бандитом быть плохо, и, может быть, станут законопослушными гражданами. Довольные родители сметают Beat Down с прилавков наравне с памперсами и Шекспиром в гениальном переводе С. Я. Маршака.







P. S. Представляете, у такой ерунды есть еще и multiplayer! Через локалку и Интернет. Не удивлюсь, если узнаю, что разработчики считают свою игру ориентированной на Интернет. Интересно, существует ли хоть один сервер Beat Down?

Игровой интерес	●● (2 из 10)
Графика	●●●● (4 из 10)
Звук и музыка	●●●●● (5 из 10)
Управление	●●● (3 из 10)

Рейтинг 3.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Hobbit

Lander

Жанр	3D-аркада
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Psygnosis
Требуется	Pentium 200, D3D
Рекомендуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay

Неприятно чувствовать себя обманутым, но придется констатировать сей прискорбный факт - от полной версии я ожидал совсем не того. После прохождения демки хотелось бездумной аркады типа "лети, стреляй", плюс небольшие квестовые вкрапления, вроде "а неплохо было бы вон тот контейнер отбить у "плохих" и дотащить к "хорошим". Но меня обманули. Вместо личины бесстрашного спасителя галактики засунули в шкуру обыкновенного наемника. Год - две тысячи мохнатый; ваши наниматели - представители мегакорпораций, ведущих между собой разрушительную, но не объявленную войну; спасение матушки-Земли являет собой весьма отдаленную перспективу, хотя понятно, что заниматься этим опасным, но благородным делом придется все-таки вам. Так что готовимся, копим деньги и оснащаем кораблик всем необходимым для выживания в этом суровом и безжалостном мире. Деньги из ниоткуда не берутся, их надо зарабатывать. Естественно, выполняя заказы мегакорпораций, которые так и сыплются в ваш виртуальный почтовый ящик.



Превосходная физика и ужасно неудобное управление - вот вам почти что полный список особенностей, которые присущи были демке Lander'a. Каюсь. Я ждал игру, чтобы с удовольствием втоптать ее в грязь и проехать сверху асфальтовым катком, дабы другим неповадно было. Поймите правильно, автор сего материала - всей душой за незамутненную, чистопородную аркаду, где головной мозг слагает с себя обязанности и передает свои функции спинному. Отдохновение душевное в чистом виде. Но! У такой аркады должно быть предельно простое и четкое управление, иначе... смотри чуть выше, там, где про каток. А у Lander'a в этом отношении - натуральный кошмар.

Полет крокодила над пропастью

А теперь внимание! Несколькими строчками выше автор несколько расслабился и позволил себе помечтать. Скорее всего, в этот раз Земля все-таки погибнет. Спасать будет некому. Потому что управление в финальном релизе осталось таким же уродливым, как и в демо-версии. Оно настолько плохо, что назвать его кошмарным - почти что похвалить.

Попробую объяснить. Значит, так: есть небольшой летающий агрегат, который мы созерцаем в положении "от третьего лица". У него имеется ровно ОДНО сопло, направленное строго ВНИЗ. Контроль за двигателем гордо возложен на левую кнопку мыши, где у всех нормальных людей обычно намертво прилеплена команда "Fire!". Нажимаем - двигатель работает, корабль поднимается. Отпускаем - двигатель выключается, мы падаем. Ничего сложного, да? А как вперед/назад/вправо/влево? Элементарно. Кораблик со всех сторон облеплен маломощными маневровыми двигателями. Наклоняем наш летательный аппарат вперед, врубаем основной двигатель - летим вперед. Ставим на дыбы - притормаживаем, потом летим назад. Опять-таки, несложно. Так же и вправо-влево. Маневровыми двигателями заведует мышь. Ведем ее вперед - корабль наклоняет нос, ведем влево - налево и наклоняемся. А теперь - главная подлянка, погубившая игру: одновременно задействованы ОБЕ оси мышки. То есть, например: двигатель включен, мы разгоняемся и случайно ведем мышку чуть влево - абсолютно нормальная ситуация практически в любой игре, и ничего страшного обычно не происходит. Но здесь... Корабль заваливается на бок и начинает падать. И с неплохим ускорением (двигатель-то работает) влетает в землю. А физика в игре весьма детально проработана и подозрительно похожа на настоящую. Результат - потеря самого дефицитного в игре ресурса - брони. Если особо удачно упасть, то процентов сорок-пятьдесят потеряно для общества безвозвратно. Ничего,



за пару часов можно научиться сносно летать, хотя по напряжению игра будет напоминать весьма достоверный симулятор "Формулы-1" с принудительно добавленным третьим измерением - высотой. Кошмар. Но радости на этом не кончаются. Как насчет полета по пещере? Причем физическая модель остается такой же зверской, а о изгибе колодца можно догадаться только по воплю бортового компьютера о критическом уровне повреждений. Море удовольствия. Это уже не игра. Это нечто другое...

Седьмой, седьмой, отвечай, седьмой! Я тебя не слышу!

С видимостью и слышимостью у игры все в порядке. В обязательном порядке требуется 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D, так что минимальный набор прозрачностей и сглаженностей нам гарантирован. Звук откровенно неплохо звучит в комплекте с музыкой. 3Dfx игрой любится, но странною любовью. У меня, например, система глухо висла прямо при загрузке.

Занавес

Хороший был проект. Мир праху его. Получилось совсем не то, что задумывалось

Типичное "не то". Натуральнейшее. Думал - простая аркада. Оказалось - аркада, но не простая. Думал, управление хоть немного изменится. Не изменилось. Играть можно. Но я не буду... наверное. Сумасшедшая получилась игрушка. Крышу срывает напрочь и уносит в теплые края. Возможны человеческие жертвы.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●○○○○○○○○

Рейтинг 5.1

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

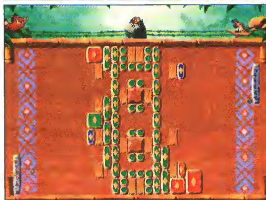
Павел Коротов

Игры дядюшки Уолта

Жанр	Набор аркад/Квест
Издатель	Disney Interactive
Разработчик	Disney Interactive
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Компания Уолта Диснея, кажется, никогда не претендовала на лидирующее положение на рынке компьютерных игр, ограничиваясь выпуском развлекаловочек "для детей от пяти лет и старше". Вот и сейчас передо мной лежат сразу два компакта от создателей Микки-Мауса - The Lion King II и Hades Challenge. Несомненно, эти игры официально





можно отнести к продуктам, предназначенным для детей младшего школьного возраста. Так что, если хотите порадовать свое чадо и втихаря порадоваться сами, читайте дальше.

Simba's Pride

Первая часть "короля-льва" представляла из себя несложную красивую аркадку, а вторую часть решили упростить еще больше. Теперь это - четыре красивенькие примитивненькие аркадки в духе 80-х. Вкратце расскажу о каждой из игр комплекта.

В первой вы (то есть маленький львенок) должны бегать по двумерному лабиринту, стараясь запачкать все дорожки своими следами и при этом не столкнуться с воспитателями, которые пытаются вас поймать. Вторая игра - обычный арканоид для двух игроков. Третья - смешной тир, где вам предлагается пострелять из рогатки по различным представителям фауны джунглей. И, наконец, в четвертой забаве надо в ограниченное время организовать за собой танцующий "паровозик" зверей.

Понятное дело, в каждой игре существуют свои бонусы и прочие поощрения. Где-то после каждых десяти уровней (а их в каждой из игр с полсотни) вам покажут забавный мультяшный фрагмент с участием главных героев полнометражного фильма Lion King II. Прочие "вкусности" каждой из игр включают в себя три уровня сложности и возможность играть вдвоем за одним компьютером. Что хорошо - так это то, что для игры в Simba's Pride совершенно не требуется знание английского - только умение нажимать на кнопки. И, если вы делаете это достаточно быстро, полное удовлетворение и вашему ребенку, и вам гарантировано.

Hades Challenge

Так вот, если Simba's Pride покорны все возрасты - в ней легко разберется даже трехлетний ребенок - то стать последователями Геракла удастся героям, возраст которых исчисляется не менее чем семью полными годами. Причем, для того, чтобы игра принесла хоть какую-то пользу, не помешает знание английского на уровне семилетнего американского школьника.

Ибо Hades Challenge - это ни больше, ни меньше, как квест! Пусть мультяшный, пусть детский, пусть простой, но это он. Игроку предлагается пойти по стопам героя диснеевского мультика, Геракла, и совершить... нет, не двенадцать, а всего лишь четыре подвига. Но зато какие! Надо построить лабиринт для Минотавра, помочь Одиссею взять Трою, собрать для Персея все необходимое, чтобы он смог одолеть Медузу-Горгону и, наконец, победить самого повелителя Подземного Царства, Аида. После этого вам воздвигнут пожизненный памятник, и сам Геракл заглянет в пантеон героев, чтобы вас поприветствовать!

Игра в Hades Challenge - от первого лица и, хотя виды, открывающиеся перед вами, не отличаются большим разнообразием (всего в игре пять мест, которые вы можете посетить, по паре-тройке экранов на каждый), они отличаются высочайшим качеством графики. Все картинки выполнены в характерном для диснеевских мультиков стиле и изобилуют скрытыми шутками и подсказками. Кроме того (опять-таки, при условии хорошего знания английского), у вашего ребенка есть шанс побольше узнать о древнегреческой мифологии. Правда, зачас-







тую эти знания не так уж соответствуют тому, во что реально верили древние... зато они соответствуют тому, что должен знать американский школьник о древних Олимпийцах.

И, главное, эти знания не пропадут всуе: сразу после каждого из подвигов игрок подвергнется тесту, вопросы в котором - все как один - на знание древнегреческой мифологии. Ошибка в ответе уменьшает размер вашего "приза" - золотой статутэки, которая будет торчать в вашем пантеоне, напоминая об успешно свершенном подвиге.

К сожалению, успешной борьбе с тестом в частности, как и успешному прохождению игры вообще может помешать... чересчур качественная озвучка. Все персонажи очень неплохо болтают на типичном американском английском с легким "древнегреческим" акцентом. Титров в игре нет, а посему всю речь приходится воспринимать на слух. Аллах с ним с английским, но вот "легкий древнегреческий акцент" может многим оказаться не по зубам или не по слуху.

В результате увлекательное приключение способно превратиться в бессмысленную погоню за пикселями, причем погоня будет вестись по всему античному миру: от Крита и до подземного Царства. Правда, страдания вашего дитяти будут компенсированы неплохими мультиками, но ведь вы, как примерный родитель, наверняка считаете, что ребенок должен еще и учиться за компьютером? Тогда вас ждет разочарование - как я уже говорил, без неплохого знания английского игра может научить разве что пользоваться мышкой.

Satisfaction Guaranteed

Но на самом деле "не ученьем единым"... Simba's Pride, например, кроме хорошей реакции, тоже мало что тренирует. Тем не менее, я убежден, что в нее с удовольствием поиграют и дети, и (втихаря) их респектабельные родители. Это же относится и к Hades Challenge, но с одной существенной оговоркой: для полного наслаждения необходимо владеть английским, желательно с легким античным акцентом.

А вообще, хорошо, что Disney Interactive, несмотря на последние веяния моды, продолжает делать приятные двумерные игры с великолепной графикой и звуком. Ничего, что они простые, предназначены для детей, а взрослыми проходятся за несколько часов. Главное - чтобы играть было приятно. И, я уверен, ни один взрослый, купивший одну из этих игр для своего ребенка, не удержится от искушения хоть одним глазком взглянуть на творение студии Диснея. А если уж взглянет - его потом за уши не оттащишь от компьютера, пока не пройдет игру до победного конца и сможет давать советы своему отпрыску. Хотя еще неизвестно, кто кому будет давать советы!



The Lion King II: Simba's Pride:

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Рейтинг	**7.4**

Время асваения: да 1 часа
Слажнасть: низкая
Знание английского: не требуется

Hades Challenge:

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Сюжетная линия	●●●●●●○○○○
Рейтинг	**6.7**

Время асваения: да 1 часа
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

Дмитрий Смыслов

Resident Evil 2

Жанр	Action / adventure
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Capcom
Требуется	Pentium 166, 24 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

Идея портирования игр с консолей на персоналки появилась довольно давно. Достойной ее реализации мешало только недостаточное развитие PC. Действительно, до появления 3D-технологий компьютеру сложно было тягаться с изначально игровыми системами, основной упор в которых делался на внешний вид продукта. Как результат, игры, снискавшие немалую славу на приставках, после переноса выглядели блекло и непрезентабельно. Некоторые компании пытались предложить свои варианты решения зтой проблемы, достаточно вспомнить Creative и их 3DO Blaster, но, как говорится, не прижилось.



■ Последний оргумент

В последние годы ситуация резко изменилась. Теперь компьютерные игры не только не отстают, но и во многих случаях превосходят своих приставочных собратьев. Как следствие, портирование походит с заметно меньшими потерями, и персональщики получили возможность осваивать незнакомый доселе мир игр для приставок. Сейчас зтот процесс только набирает обороты, но, мне кажется, что вскоре одновременный релиз игры на консоли и на PC станет обычным явлением. Однако, зто - робкий прогноз на будущее, а играть хочется уже сейчас.

Итак, на наш суд представлен продукт довольно известной на рынке приставочных игрушек фирмы Capcom, получивший "вторую" компьютерную жизнь благодаря сотрудничеству разработчиков с издателями из Virgin Interactive, - Resident Evil 2.

Сюжет

Ракун - небольшой городок где-то в центре США. Фермеры, заезжие дальнобойщики, полиция, прочие жители. Практически идиллия. Но окрестности именно зтого города облюбовала зловещая компания Umbrella для разработки нового токсина. По всем законам жанра, рано или поздно вирус должен вырваться на свободу и начать косить ни в чем не повинное мирное население, что в итоге и произошло.

В то время как народ начал повально мутировать, с разных сторон в город въезжают юноша Леон и девушка Клер. Они не знают друг друга, у каждого из них свои дела, но судьбе было угодно тесно переплести их дороги. Леон направлен после Академии в ряды полиции города, и это его первый рабочий день; Клер пытается разыскать своего брата, служащего в спецотряде местной полиции. Однако, им было суждено столкнуться с тем, что выше пределов человеческого понимания. Теперь у них одна задача - выйти из зтой передряги живыми и не допустить дальнейшего распространения вируса.

Выбираете героя по нраву (читай - вставляете соответствующий диск), и отныне его судьба зависит только от вас. Надеяться не на кого - вы одни против полчищ кровожадных зомби и мутантов, кошмарных порождений компании Umbrella.

Первый взгляд

Первое, что вызывает удивление, - игра не требует обязательной инсталляции, достаточно только указать путь для сохраненок. Так что, если вы можете похвастаться терпением или хотя бы неплохим CD-ROM'ом, смело жмите на "старт" в autorun'е. Там же можно определиться с настройками 3D-карты (естественно, при наличии таковой). После любезного предупреждения разработчиков о наличии в игре кровавых сцен насилия, попадаем в стартовое меню. Принимая во внимание приставочное происхождение RE2, вас не должна удивить его скупость. Здесь главное - определиться со стилем игры. Выбор невелик, но принципиален: можно начать игру только с ножом и пистолетом и, по мере развития событий, пополнять свой арсенал, а можно с самого начала получить Узи с неограниченным количеством патронов, избавив себя от лишней головной боли, но лишив, правда, при этом игровой процесс изрядной доли напряженности. Советовать тут сложно; с одной стороны, выбрав реалистичный вариант, вряд ли вы добьетесь ощутимых успехов с первого раза, но, решив играть "по-аркадному",





■ Стой, стрелять буду!



■ Черт, и это в первый робочий день

потом сложно заставить себя начать все с начала на максимальной сложности. В любом случае, выбор остается за вами. Готовы? Что ж, добро пожаловать в школу выживания от Capcom.

Играем

Начну, как водится, с восторгов. Для начала, вспомните, когда в последний раз вы действительно с удовольствием смотрели заставку? Так вот, RE2 напомнит вам это почти забытое чувство. Честь и хвала разработчикам - вступительный ролик смотрится, как фрагмент захватывающего боевика, в процессе просмотра не появляется ни малейшего желания нажать Esc. А качество исполнения... Заставка сравнима с роликом из Blade Runner - делайте выводы.

Коротко о задачах, стоящих перед игроком в RE2. Вам придется облазить несколько локаций, попутно уничтожая мутантов и решая различные головоломки. Несмотря на то, что игра занимает два диска, не ждите лабиринтов а-ля Tomb Raider или хотя бы Alien Odissey. В силу все того же приставочного происхождения, карты довольно небольшие. Просто сама по себе прорисовка уровней заняла много места, отсюда и дисковый объем. Ориентироваться в пространстве не сложно, найденные помещения тотчас появляются на плане уровня. А если найти карту локации, то основной проблемой станет только ожидание того, когда герой добежит, скажем, из восточного крыла полицейского участка в западное.

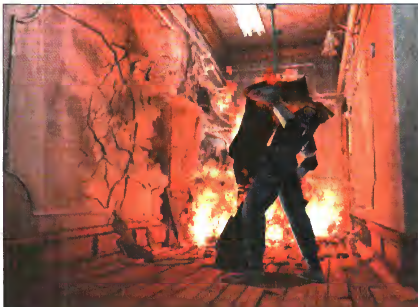
Теперь о головоломках. Начну с резюме - сложностей нет, даже если у вас отсутствует опыт в играх этого жанра. Теперь разъясню. Все загадки сводятся к нахождению какого-нибудь предмета и использованию его в определенном месте. Не спорю, некоторые задачи довольно оригинальны как по формулировке, так и по решению, но нет ни одной, которая так и осталась бы за гранью понимания - нужно только слегка напрячь серое вещество.

О врагах. Они не могут похвастаться особенным интеллектом, но вполне успешно давят численным преимуществом. В принципе, главное - научиться не тратить попусту боеприпасы, и неприятель не доставит вам особенных хлопот.

О вооружении. Арсенал борца с зомби весьма обширен. Нож, арбалет, пистолет, дробовик, Узи, шестиствольный Gatling Gun и даже grenade launcher и rocket launcher. Для полного счастья не хватает только rail gun'а и BFG 9000. Каждый вид оружия характеризуется скорострельностью и убойной силой. Идеальным вариантом оказался Узи, правда, он несколько прожорлив в плане боеприпасов. Этот компактный пистолет-пулемет остается основным оружием даже при аркадном варианте, когда вам предоставляется RL или Gatling Gun с неограниченным боезапасом.

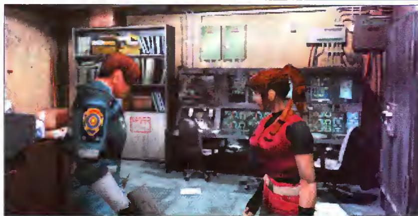
Два в одном

В RE2, в отличие от других игр, два главных героя. Это молодой рекрут ракунской полиции Леон и очаровательная девушка по имени Клер. Разработчики весьма серьезно подошли к "множественности" героев. От вашего выбора будет зависеть не только внешний вид персонажа, но и его задачи, квесты, NPC, которые ему встретятся. Скажем, играя за Леона, вы никогда не увидите босса городской полиции, общаться с ним суждено Клер. Более того, игра построена так, будто и Леон и Клер одновременно разными путями пытаются выбраться из передряги, в которую попали. Пройдя определенный этап, вы встречаетесь или связываетесь по рации со своим партнером, обмениваетесь информацией, проясняете ситуацию, стараетесь лучше разобраться в сюжете. А разбираться, поверьте, будет в чем. Помимо Леона и Клер, в RE2 введены и второстепенные персонажи: для Леона это девушка по имени Ада, пытающаяся разыскать своего приятеля, для Клер - дочь местного полицейского Шери. Время от времени вы будете брать управление ими на себя. Для меня это оказалось наиболее сложным моментом игры, так как, если Ада вооружена хоть пистолетом, то Шери абсолютно нечего противопоставить коварным врагам. А ориентироваться в незнакомом помещении, попутно уворачиваясь от пары доберманов, - занятие не из легких.



■ В рукопашной я не мастер





Правда жизни

Пора перейти к делам насущным, а именно, к рассмотрению реализации RE2. Начнем с графики. При портировании игр с приставок основные потери приходятся именно на эту область. Но Capcom выручила практичная реализация движка: трехмерный персонаж помещен в заранее отрисованные интерьеры. Это заметно разгружает процессор и видеокарту и позволяет добиться неплохой скорости даже без 3Dfx. Не знаю, как это выглядит на приставке, но PC'шный вариант заслуживает похвал. Задники прорисованы довольно качественно; фигуры героев состоят из достаточного количества полигонов, чтобы не выглядеть творениями Пикассо; предметы, которые можно как-то использовать, заметно контрастируют с остальной обстановкой, но, в то же время, не до такой степени, чтобы выглядеть несуразными пятнами на практически безупречном интерьере. Несколько подкачало движение персонажей: "топтание на месте" при повороте; местами скольжение, а не ходьба - но все это переносимо.

Звук тоже на должном уровне. Нужно сказать, что буквально все в этой игре направлено на создание неповторимой атмосферы хорошего ужастика, когда зритель находится в напряжении даже тогда, когда на экране и по логике, и по сценарию ничего страшного произойти не должно. И звуковое оформление играет в запугивании зрителя или игрока далеко не последнюю роль. Гнетущая музыка, стоны неумолимо подбирающихся к добыче зомби, шум ветра на пустых городских улицах, мерзкий скрип половиц под ногами - все это вкупе рано или поздно заставит вас подпрыгивать в кресле от малейшей неожиданности. А когда большинство монстров перебито и приходится просто ходить по уровню, решая головоломки... Поверьте, 5 минут простой беготни по разгромленному полицейскому управлению под внутриигровой саундтрек способны взвинтить даже самого спокойного человека.



■ Вот поэтому я предпочитаю поездо

Отдельного разговора заслуживает управление. Несмотря на то, что задействовано всего 7 кнопок (не считая inventory, карты и опций), к раскладке придется привыкать. Поначалу может вывести из равновесия отсутствие привычной функции fire, для получения желаемого результата нужно навести оружие (отдельная кнопка) и нажать action. Сильно не хватает столь любимого в народе strafe'a.

Ложечка дегтя

Настал не слишком приятный момент портить читателю настроение, копаясь в недочетах разработчиков. Первое, что огорчает, это непривычное управление. Конечно, к нему легко привыкнуть, но то, что тебя убивают на первом же экране из-за того, что непонятно как в этой игре стрелять (и это в action'e), огорчает невероятно.

Не всегда радует выбираемый камерой ракурс обзора. Несомненно, зрелищно, когда камера располагается на полу, дает перспективу коридора, а на нее из темноты выбегает главный герой. Но когда непосредственно за камерой стоит пара зомби и при этом, как назло, абсолютно тихо, у вас есть все шансы со всего маху влететь в их теплые объятья. Чем это закончится, зависит только от уровня вашего здоровья.

Особо умные могут возразить - мол, записывайся почаще, и проблем не будет. Согласен, но не забывайте, изначально RE2 писался для приставки. А в приставочных игрушках записываться можно или после прохождения определенного этапа, или в строго отведенных местах. В данном случае реализован второй вариант. Механизм сохранения таков: бродя по уровню, вы собираете ленты для печатных машинок; найдя саму машинку, тратите одну ленту и получаете сохраненку. Машинок, конечно, хватает, но они не всегда находятся поблизости. Вот и приходится после загрузки бежать через всю карту к нужному месту. Не смертельно, но раздражает.

Некоторые минусы есть и в графическом исполнении. Самый явный - "никакой" огонь. Если в оригинале, т. е. на приставке, он был сделан так же - это позор, с тамошними-то графическими возможностями. А если это потери при портировании... но не до такой же степени!

Последний раздражающий фактор: при входе в комнату или при перемещении с этажа на этаж на экране появляется изображение открывающейся двери или движущаяся лестница. Поверьте, после 10 минут игры эта картинка вызывает, как бы помягче сказать, резко отрицательную реакцию. И ладно, если бы сию функцию можно было отключить, - так ведь нет, вы обречены наблюдать подобные вставки всю игру. Пустяк, а бесит невероятно.

Итого

К чему же мы подошли в итоге? Игра удалась практически по всем статьям. Незатейливый, но в то же время не примитивный сюжет; сценарий, который можно смело экранизировать; добротное исполнение. Что же до мелких недочетов... А кто, как говорится, без греха? В дополнение к этому у Resident Evil 2 потрясающий gameplay. Игра не отпускает до последнего момента, не становится нудной и неинтересной. Что ж, лишний плюс разработчикам и удовольствие игрокам. Бесплатный совет напоследок: купите RE2 - не пожалеете.

Игровой интерес	●●●●●●●●◐◐
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●●●◐◐
Дизайн	●●●●●●●●●◐

Рейтинг 8.5

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно


STRA TEGY

Дениска Киселев

Heroes of Might and Magic 3

Не стреляйте в музыканта - он играет как умеет

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Multiplayer	Hot-Seat, DirectPlay

Сотворить шедевр - задача достаточно трудоемкая, но отнюдь не невыполнимая. Существуют два общеизвестных способа. Первый придумали в стране не столь отдаленной, где президент не имеет права на личную жизнь, а Интернет обходится среднестатистическому гражданину в $ 15 в месяц. Там даже создали целую науку, выучив которую, любой может сделать себе имя из ничего и раскрутить свое творение по полной программе. Тысячи трудолюбивых янки часами просиживают штаны на лекциях, грызя гранит наук, постигая азы умения пудрить человеку мозги. И подобный метод себя оправдывает: теперь для создания уникального программного продукта не надо искать команду вундеркиндов, достаточно обзавестись хорошим менеджером, умным рекламным агентом и не жалеть денег на promotion. Вспомните, как долго и с расстановкой нас кормили крупицами информации о Dune 2000, показывали новые скрины, причем отнюдь не из игры, а так - красивые картинки. И что же! Игра не оправдала ни грамма ожиданий, но все толпой ринулись в магазины, памятуя о роскошной рекламной кампании. И это только один из примеров, а число им - легион.



Второй способ в последнее время не пользуется особым спросом в среде девелоперов. А ведь он прост, как пять копеек. Надо всего лишь найти людей, которые знают, что нужно игроку. И самое главное - знают как это "нужное" сделать. И получится игра, которую распробуют не сразу, за которой не будут выстраиваться очереди в магазинах. Нет, все будет по другому. Геймер, купив это маленькое чудо, не пойдет на перекресток кричать о приходе игры всех времен и народов, а зальется слезами умиления, понимая, что есть еще люди, которые его понимают.

Третьи герои вышли. Приятно. Вдвойне приятно, что в местах не столь отдаленных, где президент не имеет права на личную жизнь, а Интернет стоит $ 15 в месяц, еще умеют делать шедевры по второму способу.

Не все то золото...

Все, кто играл во вторых Героев, несомненно, следили за разработкой третьей части. Читали новости, смотрели свежие скриншоты, скачивали видеоролики. А так как автор данной статьи не без гордости причисляет себя к могучей армии поклонников HoMM 2 и, вдобавок, не лишен любопытства, присущего роду человеческому, то и он, как миллионы других, со вниманием собирал и анализировал те крупицы информации, что были разбросаны на просторах Сети. Нам обещали многое. Большинство нововведений можно было бы объединить под лозунгом "Больше! Лучше! Интереснее!". Новые герои и доработанный монстрятник, сотни артефактов и большой список заклинаний, красивые города и не менее красивые ландшафты - забегая вперед, скажу, что разработчики выполнили данные обещания на все сто процентов. И лишь изредка проскальзывала грустная мысль: "А ведь это будут все те же Герои. Свету не суждено увидеть рождение новой звезды, а предстоит лицезреть лишь возвращение старого кумира в ином обличье". "Да мало ли какая чепуха в голову взбредет", - утешали мы себя. В конце концов, даже обыкновенный сборник кампаний пользовался бы определенным успехом. Зачем желать большего? И ожидание продолжалось.

Триумфатор пришел. Настала череда бессонных ночей. На экране одна карта сменялась другой, пальцы немели на мышке, и мы со скептической усмешкой думали: "Ага! Вторые Герои - вид сбоку. Так я и думал!". На следующий день скепсис сменялся недоумением: "Как же так, Архангелы сильнее драконов?!". Через неделю от игры невозможно было оторваться. И не потому, что перед нами были "вторые Герои, вид сбоку". Нет, New





World Computing, честь ей и хвала, умудрилась создать нечто, вобравшее в себя все достоинства предыдущих двух частей и избавленное от их недостатков. И при всем при том, это нечто нельзя было назвать повторением пройденного этапа. Ну разве что самую капельку. Перед нами, во всей своей красе, открывалась совсем новая игра, не похожая на другие, но до боли знакомая. Тот же жанр, те же действующие лица и новый, ни с чем не сравнимый геймплей.

Не верите? Обоснуем...

Аксиома №1: Сюжету быть. Вселенной быть

Давным-давно, когда геймеры были еще молодыми, компьютеры маломощными, а... фразу эту можно было бы продолжать до бесконечности, но проницательный читатель уже, вероятно, понял, к чему я клоню. Так вот, тогда появилась первая RPG'шка из серии Might&Magic. А несколько лет спустя New World Computing выпустила пошаговую стратегию в фэнтезийном мире - King's Bounty, ставшую прародительницей трилогии HoMM. Эти две игровых серии, разделенные десятком лет, до поры до времени развивались отдельно, как бы даже не догадываясь о существовании друг друга. Да, в первых Героях появилось несколько персонажей из вселенной World of Xeen, а во вторых такая миграция, с молчаливой поддержки игрового сообщества, была узаконена. В результате человеку, прошедшему четвертую либо пятую часть Might & Magic, при знакомстве с HoMM только и оставалось, что воскликнуть: "Ба, знакомые все лица!".

Игровое сообщество есть двигатель прогресса. В играх. Посему, чтобы не мурыжить этому сообществу головы, NWC решила объединить две вышеописанные вселенные в одну. Первым проектом на основе полученного гибрида был Might & Magic 6. Вторым стали Герои 3. Отныне и пока вам это не надоест, так оно и будет. И точкой отсчета в сюжетной линии HoMM 3 надобно отныне считать концовку M&M6.

Девушка - это хорошо. Главная героиня - это еще лучше. Так что забудьте про свои антифеминистские настроения, ибо помогать в благом деле спасения родной Эратии вам придется не кому-нибудь, а Катерине Айронфист, супруге лорда Роланда Айронфиста. Отец Катерины, волшебник Gryphonheart, не смог удержать трон, и теперь некогда могучее королевство покоится в развалинах. И святая обязанность облагородить родную землю, очистив ее от гнета темных сил, ложится на хрупкие плечи леди Айронфист. Сюжет живет, да здравствует сюжет!

Приятным нововведением третьих Героев можно считать нелинейную структуру кампании. Это раньше все было просто и понятно - есть хорошие и плохие, выбирай соратников и начинай войну с противником. Теперь же campaign как бы делится на три временных периода.

В самом начале в наличии имеется следующий (дис)баланс сил: Катерина с войском; восставшие лорды, окопавшиеся в своих деревеньках; и темные силы, жаждущие, понятное дело, смерти героини. Выбрав одну из трех кампаний, либо идем отбивать столицу Эратии, либо идем туда же, но уже захватывать, либо никого не трогаем, сидим тихо и неторопливо разбираемся с окрестными баронами.

В начале второго временного периода подразумевается, что Катерина таки благополучно отбила свой родной город и погнала всю нечисть куда подальше. Что мы и делаем - в четвертой кампании вам придется бегать за разрозненными силами зла. Тем, в свою очередь, в пятом эпизоде надобно как можно быстрее переставлять копытца, чтобы не потерять голову в битве с превосходящими силами противника. Шестая и последняя компания - победоносное шествие. Опять Катерина, опять на стороне добра, и сражение до победного конца. Нравится?

Аксиома №2: Герой - это звучит гордо

Heroes of Might and Magic, начиная с первой части, постоянно видоизменялись, но только про HoMM 3 нако-



нец-то можно с уверенностью сказать: герой - зто главное, герой - зто сердце отряда, герой - зто то, что на 90% определят тактику и стратегию игры. Так что не падайте со стула, наблюдая, как прокачанный до 30 уровня рыцарь рвет в клочья любого противника одними паладинами, или, скажем, маг 25 уровня с пятеркой драконов бьет Армагеддоном под 1500 хит-поинтов. И запомните: прошли те благостные времена, когда 15 титанов обеспечивали гарантированный путь к победе. На просторах Эратии все теперь по-другому.

В первых Героях разработчики использовали практически один в один систему атрибутов персонажей из King's Bounty. Поклонники серии могут, конечно, попинать автора данных строк в том плане, что, мол в первых-то, и варвар быстрее бегал, и рыцарь лучше командовал, но рискуют при зтом нарваться на грубую отповедь, вроде: "И что зто меняет?". Ровным счетом ничего.

Во второй части появились второстепенные skill'ы, и впервые встал вопрос о развитии персонажа. Например, рыцаря можно было научить кастовать заклинания, но зто получалось у него гораздо хуже, чем, скажем, у Warlock'а. Понятно было, что если у героя изначально есть Logistics и Pathfinding - быть ему разведчиком; ежели Wisdom, да еще и advanced - значит, на роду написано пойти по магической части. Нет, никто не спорит, можно было развивать персонажа, повинуясь лишь веяниям своей души, но любой мало-мальски хороший RPG'шник знает, как дважды два: "многостаночники" всегда были слабее чистопородных воинов и магов.

Что же нового привнесла в процесс формирования персонажа третья часть? Во-первых, вдвое увеличилось количество классов, а, учитывая появление двух новых замков, простой арифметический подсчет даст нам 16 различных типов героев. Теперь все герои делятся на два подкласса - Might и Magic. Если раньше рыцарь был туп, как пробка, что исключало эффективное использование им мощной магии, то теперь появилась возможность нанять клерика с весьма неплохими показателями Knowledge и Spell Power. Или другой пример: хотите черных драконов, но при этом не желаете бегать от противника с атакой 10? Нет проблем - берите Overlord'а (воинствующий тип колдуна). Начальные характеристики для данного класса - Attack 2, Defense 2, Spell Power 1, Knowledge 1. Wisdom он может получить по достижении третьего, максимум - четвертого уровня. В результате вырисовывается довольно-таки неплохой маг, который, если что, и Армагеддоном по башке хрястнет, и в рукопашном бою за себя постоит.

Появилось несколько новых второстепенных скиллов - теперь практически любой атрибут персонажа (атаку, защиту, магию, сопротивляемость заклинаниям) можно увеличить, изучив необходимый скилл. Из наиболее интересных следует отметить Tactics (позволяет перегруппировать войска на поле боя до начала схватки) и Scholar (возможность обмениваться заклинаниями при встрече). Я не буду перечислять все возможные апгрейды физических атак и магии, скажу лишь, что в третьей части появились около 10 дополнительных умений.

И, наконец, самое интересное и потрясающее нововведение - специализация персонажа. Действительно, почему бы тому же рыцарю не находить общий язык с крестоносцами, воодушевляя их на подвиги; почему бы магам не перестать быть "на одно лицо", разделившись на приверженцев различных школ? Надо - сделаем, таков девиз New World Computing. Отныне у каждого персонажа есть своя специализация, каждый герой выделяется из общей массы, делая что-то чуть-чуть лучше, нежели другие. Маги сильнее кастуют заклинания различных сфер, рыцари, зачастую, лучше обращаются со стенобитными орудиями, нежели тупые варвары, последние по скорости могут обставить кого угодно (если у героя специализация Logistics) и т.д. Может быть, прочтя данный абзац, вы подумаете: "Специализация? Не вижу ничего особенного". Ан нет, когда в битве 25 Dread Knight'ов с нехилым бонусом к базовой атаке и защите два хода из трех бьют с нанесением Double Damage, зто впечатляет.

Напоследок остается только отметить наличие своеобразного inventory. То есть, если раньше артефакты просто складировались в рюкзак героя, то теперь перед использованием их надобно экипировать. Данный факт накладывает ряд ограничений, так как персонаж не может напялить на себя семь доспехов и взять по три меча в каждую руку. Оружие, щит, шлем, броня, амулет, да несколько карманов - вот и все, на что вы можете рассчи-



тывать. Зато теперь не возникает возни с отрицательными артефактами. Для нейтрализации действия того или иного предмета достаточно снять его и упрятать в рюкзак.

Аксиома №3: Магия, она и в Африке магия

Магическая система частично заимствована из шестой части Might & Magic. Для тех, кто в нее не играл, поясню - заклинания подразделяются на четыре сферы: Огонь, Воздух, Земля и Вода. Исключение составляет только Magic Arrow, не принадлежащая ни к одной из магических школ. Система менеджмента заклинаний полностью заимствована из второй части - у каждого героя есть определенное количество Spell Point'ов, которые он может расходовать на то или иное заклинание.

Нововведения проявляются благодаря различным сферам магии. Теперь в игре, кроме Wisdom и Mysticism, присутствуют еще четыре умения, влияющие на способность героя кастовать заклинания той или иной сферы. Например, на первом уровне Fire Magic заклинание Bloodlust действует на один юнит, поднимая его атаку на три единицы. Advanced Fire Magic увеличивает силу заклинания и позволяет поднять атаку на шесть единиц. А последний уровень - Expert Fire Magic - позволяет кастовать Bloodlust сразу на все юниты. С остальными заклинаниями практически то же самое: при повышении уровня уменьшается их стоимость в SP и увеличивается сила действия. Да, и заклинаний много - их количество, по сравнению со второй частью, увеличилось почти в два раза. Причем, среди новых заклинаний присутствуют довольно-таки интересные экземпляры: как вам понравится перспектива расставить на поле несколько мин, невидимых для противника? Или же полностью пожертвовать защитой юнита, в несколько раз увеличив его атаку? Как говорится, выбор на любой вкус, причем Армагеддон теперь не является самым сильным заклинанием. Так-то...

Более того, кроме стандартной системы магии, у половины монстров есть специальные возможности. Архангел способен оживлять убитых в бою союзников, ифрит-султан ставит вокруг себя огненный щит, а джинны кастуют на дружественные юниты различные благоприятные заклинания. В этом отношении наблюдается один интересный момент - специальные возможности юнитов не расцениваются компьютером как заклинания. В результате возникает абсолютно нереальная, с точки зрения любой RPG'шной системы, ситуация, когда на драконов можно навесить Bloodlust, либо воскресить пару-тройку крылатых друзей союзной группой архангелов. Кстати, кроме заклинаний есть еще несколько интересных особенностей. К примеру, кавалерия, взяв максимальный разбег "пыряет" противника с 50% бонусом к силе атаки (jousting), Wyvern Monarchs могут в ближнем бою отравить отряд соперника, и тот с каждым ходом будет терять по 10 хит-поинтов здоровья. И если кто-то заикнется, что где это все мелочи, пусть попробует вынести 20 Mighty Gorgons, скажем, четверкой архангелов. Больше вопросов нет?

Доказательство

Все любят кидать камни в огород соседа. Не удалось избежать этой участи и вторым Героям. Миллионы рассерженных фанатов наезжали на 3DO, яростно выкрикивая проклятия в адрес Warlock'ов с их черными драконами. И действительно, в многопользовательской игре с серьезным соперником черные драконы в связке с Армагеддоном практически не оставляли вам никаких шансов. New World Computing обещала исправиться, но никто, понятное дело, этим обещаниям не верил (шутка ли, сбалансировать и уравновесить такую громоздкую вселенную!). Как мы были не правы! Третьи герои могут по праву занять место в книге рекордов Гиннеса как *"самая сбалансированная стратегия"* за всю историю. Теперь выигрывать можно практически за любую расу, при условии, что вы сумеете воспользоваться достоинствами своих персонажей. Правда, ради сохранения равновесия пришлось отчасти пожертвовать некоторыми незыблемыми правилами RPG'шного мира. Те же драконы: ну как, скажите мне, как дракона можно оживить? Ведь на него не действует, просто не может действовать никакая из известных магий. Ан нет - махнули архангелы мечом, дракончик-то и возродился. Может, кто-то и скажет, что я придираюсь к мелочам, но, простите, как ярый приверженец черных красавцев, автор данных строк считает такое положение вещей кощунственным.

Баланс проявляется во всем - если раньше двухнедельный прирост юнитов последнего уровня мог "вынести" двухнедельный прирост всех остальных войск, то теперь так не получится - "младшие" съедят "старших" с потрохами. Если раньше рыцарь мог выиграть у еще не успевшего развиться противника только за счет прыткости и быстрой атаки, т.к. паладины проигрывали даже циклопам, то теперь архангелы - чуть ли не самые сильные создания во всей игре (споры в этом направление не утихают в редакции с момента появление HoMM 3).

Заклинания, артефакты и то, как их надо использовать, - все служит благой цели поддержки равновесия. Даже Армагеддон - и тот ослабили, чем сильно осложнили жизнь всем колдунам. Но играть-то стало интереснее! На порядок интереснее! И это главное.

О музыки и графике умолчу. Рейтинги говорят сами за себя.

Вывод: теорема доказана. Играть всем, играть долго, с умом и расстановкой. Когда еще появится *такая* игра! И появится ли вообще?

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●○○

Рейтинг 9.6

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Андрей Шаповалов
Александр Затолокин aka WerWolf

Heroes of Might & Magic III

Написать гайд, прохождение или просто сборник стратегических советов по третьим Героям - задача не из легких. И хотя под этой статьей стоит всего две подписи, будьте уверены - играла вся редакция, в полном составе. А перед тем, как приступить к бумагомаранию, собрались все вместе и вывели некий свод правил. Первое: писать прохождение кампании - глупо, так как компьютерный соперник на уровне Easy представляет опасность разве что для новичка. Да и совет "Для того, чтобы набрать 2500 скелетов, отстройте свой город по максимуму, сидите там и щелкайте по кнопке End Turn" смотрится чересчур бредово. Так что не ищите описания всевозможных игровых карт - их здесь нет. Второе: давать список всех юнитов



и их параметров, превращая гайд в набор таблиц со статистикой, НЕ надо. Любой может щелкнуть на отряде правой клавишей и эти самые характеристики прочесть (тем, кто английский не признает как класс, рекомендуется купить русифицированных Героев от фирмы "Бука"). А вот рассказать о слабых и сильных сторонах того или иного отряда стоит. Что и было проделано. Это же правило использовалось при описании заклинаний и героев. Банальной статистики нет, полезных советов в избытке. Третье и последнее: материал рассчитан на человека, имеющего базовое о представление о предмете разговора (вопрос "Что такое Герои 3?" рассматриваться не будет). Другим рекомендуется углубиться в чтение мануала и не задавать глупых вопросов. Э... Третье было последним? Пардон, ошибся. Четвертое: все пожелания, комментарии, замечания и ваши собственные стратегии принимаются к рассмотрению. Весьма вероятно, что в ближайших номерах появится дополнение к данному материалу. Хотя и не факт. Все, за сим позвольте откланяться. Теперь - непосредственно гайд.

Замки, строения, войска: что общего?

В третьей части Героев восемь типов замков. Если еще учесть, что в каждом замке можно нанимать героев двух типов, то мало совсем не покажется. Для начала несколько слов о развитии.

Все здания, которые можно построить, условно делятся на три вида: вырабатывающие ресурсы (сюда можно причислить Treasure, Mystic Pond и т.п.), увеличивающие популяцию юнитов и, наконец, здания, в которых нанимаются войска. Кроме того, в каждом городе есть Village Hall (изначально), таверна, Mage Guild, Форт, кузница, а также несколько других строений общего плана.

На первых порах, если вы пытаетесь быстро развиться и не ограничены в ресурсах, рекомендуется как можно раньше отстроить Capitol, дабы обеспечить солидный приток денег в казну. На втором месте по приоритетности - Форт, Замок и Цитадель, так как все эти строения увеличивают еженедельный прирост юнитов и улучшают оборону города. Кроме того, как можно раньше надобно построить Resource Silo - данное строение вырабатывает ресурс, необходимый при постройке структуры, где нанимаются юниты седьмого уровня. Mage Guild развивается в зависимости от выбранного персонажа.

На начальных стадиях развития старайтесь как можно быстрее обеспечить максимальный прирост живности. То есть, если перед вами стоит выбор: построить казармы монстров четвертого уровня, либо апгрейднуть строение третьего - стройте казармы. Апгрейд всегда успеется. Исключение следует сделать только в том случае, если апгрейд *значительно* улучшает характеристики войска (например, в случае с Gorgons и Mighty Gorgons), либо у вас есть герой с соответствующей специализацией.

Ниже приведен список всех доступных в игре юнитов и их краткая характеристика.

Castle

Pikemen (Halberdiers) - как всякие войска первого уровня, берут не столько умением, сколько числом. Пара сотен копейщиков - приличная сила. Кстати сказать, самые "жирные" из первых войск.

Archers (Marksmen) - исторически сложилось, что войска, атакующие на расстоянии, оцениваются в "арчерах". Это говорит само за себя, не правда ли? Marksmen могут стрелять два раза за ход. При учете соотношения HP + Attack + Defence +damage + недельный прирост выглядит просто великолепно...

Griffins (Royal Griffins) - стандартным использованием Грифонов является блокирование стреляющих юнитов противника (помните, в ближнем бою стреляющее войско имеет 50%-тный пенальти). Griffins способны контратаковать противника два раза за ход, а Royal Griffins - вообще неограниченно количество раз, вследствие чего выгодно сразу ставить их в самую гущу войск противника. Есть, правда, и слабая сторона - слишком малое количество HP.

Swordsmen (Crusaders) - основа человеческих войск. Великолепные характеристики, повышенная мораль (этот аспект не документирован, но отмечен многими игроками) и double strike делают крестоносцев одним из самых "кусачих" юнитов.

Monks (Zealots) - способны проводить атаки на расстоянии. Фанатики, в отличие от монахов, не подвержены 50% пенальти во время рукопашного боя. Ничем примечательным не выделяются. Добротные средние войска.

Cavaliers (Champions) - сильные, далеко ходящие бойцы. Кроме того, за каждый пройденный до противника шаг получают возможность нанести на 5% более сильный урон. Поэтому всегда старайтесь атаковать ими самых далеко стоящих противников. Среди войск шестого уровня конкурировать с чемпионами могут только Dread Knight'ы некромантов.

Angels (Archangels) - одни из самых сильных существ в HoMM III. Наилучшие Att/Def, фиксированный урон, наивысшая скорость. Налицо попытка сделать из архангелов абсолютное оружие. Они - естественные враги дьяволов и в бою с "приспешниками сатаны" атакуют в полтора раза сильнее. Кроме этого, архангелы способны единожды за бой воскресить павший отряд.

Rampart

Centaurs (Centaur Captains) - самые дорогие из существ первого уровня во всей игре, однако они же и самые эффективные (если брать в учет только прописанные характеристики). Во-первых, достаточно сильные, во-вторых, обладают неплохой скоростью.

Dwarfs (Battle Dwarfs) - очень медлительны, но компенсируют это

большим запасом HP. Имеют дополнительный плюс - сопротивляемость к магии. У гномов она 20%, у боевых гномов - 40%.

Wood Elf (Grand Elf) - вооружены луками, но слабы в ближнем бою. Если верно построить тактический рисунок боя, то эльфы легко могут сыграть партию первой скрипки.

Pegasus (Silver Pegasus) - быстрый, но худосочный вид войск. Кусают сильно, но и расходуются в огромных количествах. Однако есть существенный плюс - герой противника должен тратить на заклинания на два spell point'а больше, чем обычно.

Dendroid Guard (после апгрейда становится **Dendroid Soldier**) - медлительные, но сильные и выносливые бойцы. Дополнительная способность - отряд противника, атакованный дендроидами, лишается возможности двигаться до тех пор, пока дендроиды не будут уничтожены, либо пока не покинут то место, на котором стояли. Центр обороны эльфийских войск.

Unicorns (War Unicorns) - очень быстрые бойцы, способные ослепить врага во время атаки (вероятность этого - 20%). Более того, все стоящие рядом с единорогами дружественные отряды получают дополнительные 20% шансов полностью проигнорировать направленные против них заклинания противника.

Green Dragons (Gold Dragons). На зеленых драконов не действуют все заклинания ниже четвертого уровня, а на золотых драконов действуют только заклинания пятого уровня. При встрече с Black Dragon'ами шансов практически не имеют.

Tower

Gremlins (Master Gremlins) - слабенькие вояки. Дерутся своими цепями (гремлины закованы в кандалы, чтобы не сбежали). Master Gremlins, как доказавшие свою преданность, освобождены от оков и могут бросаться в противника железными шарами.

Stone Gargoyles (Obsidian Gargoyles) - оживленные при помощи магии каменные статуи. Бойцы средней руки. Плюс - летают, дальше все понятно...

Stone Golems (Iron Golems) - медлительные, но сильные и выносливые бойцы. Каменные големы получают половину урона от магических атак противника, а железные големы - только четверть. Стоит использовать хотя бы из-за немалого запаса HP.

Mage (Arch Mage) - в бою уменьшают количество спелл пойнтов, необходимых вашему герою для кастования заклинаний. Архимаги к тому же способны поражать в полную силу юниты противника, находящиеся под прикрытием городских стен.

Genies (Master Genies) - быстрые и сильные бойцы. Являются естественными врагами ифритов и наносят им 150% урон. Один раз за ход во время боя Master Genies могут наложить на дружественный отряд случайно выбранное полезное заклинание.

Nagas (Naga Queens) - лучшие защитники замка в войсках Wizard'а. Дополнительное преимущество - противник не отвечает на их удары.

Giants (Titans) - обладают иммунитетом ко всем заклинаниям, воздействующим на разум. Обе разновидности этих бойцов атакуют молниями, но Титаны могут метать свои молнии, подобно стрелам, через все поле боя. Вдобавок к этому, Титаны наносят 150% урон Черным Драконам и не подвержены пенальти при переходе на рукопашный бой. Единственный юнит 7 уровня, атакующий на расстоянии.

Inferno

Imps (Familiars) - явный плюс - на поле боя Familiars "переводят" 20% спел поинтов, потраченных героем противника на заклинания, вашему герою.

Gogs (Magogs) - бросаются огнем, а в ближнем бою пускают в ход когти. Огненные шары магогов наносят урон не только выбранной цели, но и близстоящим к ней отрядам.

Hell Hounds (Cereberi) - быстро бегают и неплохо атакуют. У церберов три головы, и они способны одновременно атаковать три близко стоящих отряда противника.

Demon (Horned Demon) - воины ближнего боя. Обладают приличным запасом хит-пойнтов и неплохими показателями Attack / Defence.

Pit Fiends (Pit Lords). В принципе, для пятого уровня - бойцы средней руки. Специальная возможность - могут возрождать павших воинов в обличье демонов, при этом количество воскрешенных демонов не может превышать численность самих Pit Lords.

Efreet (Efreet Sultans) - не подвержены заклинаниям Сферы Огня, могут перелетать через все поле боя. Они - естественные враги джиннов и поэтому наносят им 150% урон.

Devils (Arch Devils) - очень хорошие бойцы, способные за один ход переместиться в любую точку поля битвы. Противник не может ответить на их атаки, а кроме того, в сражении с дьяволами у войск соперника на единицу снижается показатель Luck. Естественные враги ангелов (50% бонус при атаке).

Necropolis

Skeleton (Skeleton Warrior) - самые "кусачие" бойцы первого уровня. Расходуются как семечки, но зато их можно быстро наплодить в огромных количествах (во-первых, "естественным путем" в городе, во-вторых, можно "переделать" в скелеты других существ при помощи здания Skeleton Transformer, в-третьих, они производятся за счет умения Necromancy ваших героев). Орда скелетов - не такая уж слабая сила.

Walking Dead (Zombie) - медлительные и слабые бойцы. Единственный плюс - у Zombies есть возможность в 20% случаев заразить противника болезнью. У зараженного врага на три раунда понижаются показатели атаки и защиты на два пункта.

Wight (Wraith) - это уже кое-что. В начале каждого раунда боя первый wight или wraith в отряде регенерирует, полностью восстанавливая все свои хит-пойнты. Кроме того, каждый раунд, пока они остаются на поле боя, wraith'ы отбирают у героя противника 2 спелл-пойнта.

Vampire (Vampire Lord) - на их атаки противник не может отвечать. Кроме этого, Vampire Lords могут воскрешать убитых членов собственного отряда, если урон, нанесенный ими



при атаке противнику, равен жизни убитых Vampire Lords.

Lich (Power Lich) - атакуют на дальней дистанции при помощи заклинания "death cloud", которое всегда наносит ущерб выбранному противнику, а также немного ранит всех стоящих рядом с ним юнитов, если они не undead. В ближнем бою личи довольно неплохо дерутся посохами.

Black Knight (Dread Knight) - сильны и быстры. При атаке противника в 20% случаев могут проклясть его (проклятые юниты всегда наносят лишь минимально возможный урон в бою, невзирая ни на какие бонусы своего героя). А Dread Knights вдобавок к этому могут в 20% случаев нанести и двойной по силе урон противнику. Пожалуй, самые мощные войска шестого уровня, да чего уж там, многие из войск 7 уровня послабее будут...

Bone Dragon (Ghost Dragon) - одним своим видом понижают мораль войск противника на единицу. Ghost Dragon при атаке могут в 20% случаев состарить отряд противника (у состарившегося отряда до конца боя количество хит-пойнтов понижается вдвое).

Dungeon

Troglodyte (Infernal Troglodyte) - слабые, но быстрые бойцы. У них нет глаз, поэтому заклинания ослепления на них не действуют. Однако у троглодитов очень низкая мораль, что воздействует на общее настроение всего войска отнюдь не лучшим образом.

Harpy (Harpy Hag) - бойцы не ахти какие, но Harpy Hags могут атаковать противника совершенно безнаказанно (противник не может контратаковать, а после атаки "красотки" возвращаются на ту клетку, откуда начали атаку).

Beholder (Evil Eye) - одинаково хорошо атакуют как на расстоянии - своим взглядом, так и в ближнем бою - щупальцами.

Medusa (Medusa Queen) - отлично управляются с луками, да и в рукопашной схватке за себя постоят. Кроме этого, в ближнем бою в 20% случаях они могут превратить противника в камень. Окаменевшие враги не могут двигаться, но при атаке получают только 50% повреждений.

Minotaur (Minotaur King) - хорошие бойцы ближнего боя, имеющие неплохой показатель морали.

Manticore (Scorpicore) - быстрые и сильные летающие бойцы. Scorpicore во время атаки в 20% случаях могут парализовать противника. Парализованные враги получают при атаке только 50% урон и оживают либо при нападении на

Knight (Castle) - *Att 2, Def 2, Pwr 1, Knlg 1*				
Orrin	Archery	human	male	Basic Leadership, Basic Archery
Valeska	Archers	human	female	Basic Leadership, Basic Archery
Edric	Griffins	human	male	Basic Leadership, Basic Armorer
Sylvia	Navigation	human	female	Basic Leadership, Basic Navigation
Lord Hart	Estates	human	male	Basic Leadership, Basic Estates
Sorsha	Swordsmen	human	female	Basic Leadership, Basic Offence
Christian	Ballista	human	male	Basic Leadership, Basic Artillery
Tyris	Cavaliers	human	female	Basic Leadership, Basic Tactics
Cleric (Castle) - *Att 0, Def 0, Pwr 2, Knlg 3*				
Rion	First Aid	human	male	Basic Wisdom, Basic First Aid
Adela	Bless	human	female	Basic Wisdom, Basic Diplomacy
Cuthbert	Weakness	human	male	Basic Wisdom, Basic Estates
Adelaide	Frost Ring	human	female	Advanced Wisdom
Indham	Monks	human	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Sanya	Eagle Eye	human	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Loynis	Prayer	human	male	Basic Wisdom, Basic Learning
Caitlin	+350 Gold	human	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Ranger (Rampart) - *Att 1, Def 3, Pwr 1, Knlg 1*				
Mephala	Armorer	human	female	Basic Leadership, Basic Armorer
Ufretin	Dwarves	dwarf	male	Basic Resistance, Basic Luck
Jenova	+350 Gold	elf	female	Advanced Archery
Ryland	Dendroid	human	male	Basic Leadership, Basic Diplomacy
Thorgrim	Resistance	dwarf	male	Advanced Resistance
Ivor	Elves	elf	male	Basic Archery, Basic Offence
Clancy	Unicorns	dwarf	male	Basic Resistance, Basic Pathfinding
Kyrre	Logistics	elf	female	Basic Archery, Basic Logistics
Druid (Rampart) - *Att 0, Def 2, Pwr 1, Knlg 2*				
Coronius	Slayer	human	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Uland	Cure	dwarf	male	Advanced Wisdom, Basic Ballistics
Elleshar	Intelligence	elf	male	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Gem	First Aid	human	female	Basic Wisdom, Basic First Aid
Malcom	Eagle Eye	dwarf	male	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Melodia	Fortune	elf	female	Basic Wisdom, Basic Luck
Alagar	Ice Bolt	human	male	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Aeris	Pegasi	elf	male	Basic Wisdom, Basic Scouting
Alchemist (Tower) - *Att 1, Def 1, Pwr 2, Knlg 2*				
Piquedram	Gargoyles	human	male	Basic Mysticism, Basic Scouting
Thane	Genies	genie	male	Advanced Scholar
Josephine	Golems	human	female	Basic Mysticism, Basic Sorcery
Neela	Armorer	genie	female	Basic Scholar, Basic Armorer
Torosar	Ballista	human	male	Basic Mysticism, Basic Artillery
Fafner	Nagas	genie	male	Basic Scholar, Basic Resistance
Rissa	+1 Mercury	human	female	Basic Mysticism, Basic Offence
Iona	Genies	genie	female	Basic Scholar, Basic Intelligence
Wizard (Tower) - *Att 0, Def 0, Pwr 2, Knlg 3*				
Astral	Hypnotize	human	male	Advanced Wisdom
Halon	Mysticism	genie	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Serena	Eagle Eye	human	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Daremith	Fortune	genie	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Theodorus	Magi	human	male	Basic Wisdom, Basic Ballistics
Solmyr	Ch. Light.	genie	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Cyra	Haste	human	female	Basic Wisdom, Basic Diplomacy
Aine	+350 Gold	genie	female	Basic Wisdom, Basic Scholar
Demoniac (Inferno) - *Att 2, Def 2, Pwr 1, Knlg 1*				
Fiona	Hell Hounds	human	female	Advanced Scouting
Rashka	Efreet	efreet	male	Basic Scholar, Basic Wisdom
Marius	Demons	demon	female	Advanced Armorer
Ignatius	Imps	human	male	Basic Tactics, Basic Resistance
Octavia	+350 Gold	efreeti	female	Basic Scholar, Basic Offence
Calh	Gogs	demon	male	Basic Archery, Basic Scouting
Pyre	Ballista	human	female	Basic Logistics, Basic Artillery
Nymus	Pit Fiends	demon	female	Advanced Offence

Heretic (Inferno) - *Att 1, Def 1, Pwr 2, Knlg 1*

Ayden	Intelligence	human	male	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Xyron	Inferno	efreet	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Axis	Mysticism	demon	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Olema	Weakness	human	female	Basic Wisdom, Basic Ballistics
Calid	+1 Sulfur	efretti	female	Basic Wisdom, Basic Learnng
Ash	Bloodlust	demon	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Zydar	Sorcery	demon	male	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Xarfax	Fireball	human	male	Basic Wisdom, Basic Leadership

Death Knight (Necropolis) - *Att 1, Def 2, Pwr 2, Knlg 1*

Straker	Walking Dead	human	male	Basic Necromancy, Basic Resistance
Vokial	Vampires	vampire	male	Basic Necromancy, Basic Artillery
Moandor	Liches	lich	male	Basic Necromancy, Basic Learning
Charna	Wights	human	female	Basic Necromancy, Basic Tactics
Tamika	Black Knts.	vampire	female	Basic Necromancy, Basic Offence
Isra	Necromancy	lich	female	Advanced Necromancy
Clavius	+350 Gold	human	male	Basic Necromancy, Basic Offence
Galthran	Skeletons	vampire	male	Basic Necromancy, Basic Armorer

Necromancer (Necropolis) - *Att 1, Def 0, Pwr 2, Knlg 2*

Septienna	Death Ripple	human	female	Basic Necromancy, Basic Scholar
Aislinn	Meteor Shower	vampire	female	Basic Necromancy, Basic Wisdom
Sandro	Sorcery	lich	male	Basic Necromancy, Basic Sorcery
Nimbus	Eagle Eye	human	male	Basic Necromancy, Basic Eagle Eye
Thant	Animat Dead	vampire	male	Basic Necromancy, Basic Mysticism
Xsi	Stone Skin	lich	female	Basic Necromancy, Basic Learning
Vidomina	Necromancy	human	female	Advanced Necromancy
Nagash	+350 Gold	lich	male	Basic Necromancy, Basic Intelligence

Overlord (Dungeon) - *Att 2, Def 2, Pwr 1, Knlg 1*

Lorelei	Harpies	human	female	Basic Leadership, Basic Scouting
Arlach	Ballista	troglodyte	male	Basic Offence, Basic Artillery
Dace	Minotaures	minotaur	male	Basic Tactics, Basic Offence
Ajit	Beholders	human	male	Basic Leadership, Basic Resistance
Damacon	+350 Gold	troglodyte	male	Advanced Offence
Gunnar	Logistics	minotaur	male	Basic Tactics, Basic Logistics
Synca	Manticores	human	female	Basic Leadership, Basic Scholar
Shakti	Troglodytes	troglodyte	male	Basic Offence, Basic Tactics

Warlock (Dungeon) - *Att 0, Def 0, Pwr 3, Knlg 2*

Alamar	Resurrection	human	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Jaegar	Mysticism	troglodyte	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Malekith	Sorcery	minotaur	male	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Jeddite	Resurrection	human	male	Advanced Wisdom
Geon	Eagle Eye	troglodyte	male	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Deemer	Meteor Show.	minotaur	male	Basic Wisdom, Advanced Scouting
Sephinroth	+1 Crystal	human	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Darkstorn	Stone Skin	minotaur	male	Basic Wisdom, Basic Learning

Barbarian (Stronghold) - *Att 4, Def 0, Pwr 1, Knlg 1*

Yog	Cyclopes	genie	male	Basic Offense, Basic Ballistics
Gurnisson	Ballista	goblin	male	Basic Offense, Basic Archery
Jabarkas	Orcs	ogre	male	Basic Offense, Basic Archery
Shiva	Rocs	human	female	Basic Offense, Basic Scouting
Gretchin	Goblins	goblin	female	Basic Offense, Basic Pathfinding
Krellon	Ogres	ogre	female	Basic Offense, Basic Resistance
Crag Hack	Offense	human	male	Advanced Offense
Tyraxor	Wolf Riders	goblin	male	Basic Offense, Basic Tactics

Battle Mage (Stronghold) - *Att 2, Def 1, Pwr 1, Knlg 1*

Grid	Sorcery	human	female	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Vey	Ogres	ogre	male	Basic Wisdom, Basic Leadership
Dessa	Logistics	goblin	male	Basic Wisdom, Basic Logistics
Terek	Haste	human	male	Basic Wisdom, Basic Tactics
Zubin	Precision	goblin	male	Basic Wisdom, Basic Artillery
Gundula	Offense	ogre	female	Basic Wisdom, Basic Offense
Oris	Eagle Eye	human	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Saurug	+1 Gems	ogre	male	Basic Wisdom, Basic Resistance

них, либо через три раунда боя.

Red Dragon (Black Dragon) - бойцы что надо. Отличная подвижность и скорость плюс возможность "пробивать" своим дыханием две клетки делает их исключительно ценными в битве. На Красных Драконов не действуют заклинания ниже четвертого уровня, а Черным Драконам вообще вся магия глубоко по барабану. Иметь этих ребят лучше на своей стороне. Обычно встреча с враждебными драконами сулит серьезные неприятности.

Stronghold

Goblin (Hobgoblin) - Сгодятся в качестве "пушечного мяса".

Wolf Rider (Wolf Raider) - чуток сильнее, но все едино не ахти какое воинство. Однако Wolf Raider могут наносить по два удара за атаку, что несколько оправдывает их применение.

Orc (Orc Chieftain) - бросаются в противника топорами, но в ближнем бою прока от них очень немного. Правда, для обороны городов подходят.

Ogre (Ogre Mage) - ребята ничего, наносят своими дубинами ощутимые удары. Ogre Mage могут еще и кастовать на дружественные отряды заклинание Bloodlust.

Roc (Thunderbird) - хорошие летающие бойцы. Как можно скорее проведите соответствующий апгрейд, т.к. при атаке Thunderbirds в 20% случаев могут скастовать Lightning, нанеся противнику дополнительный урон, равный 10 х количество "птичек!.

Cyclops (Cyclops King) - отличные бойцы, способные испортить своими камнями жизнь кому угодно. Обе разновидности циклопов могут уничтожать при осаде стены вражеского замка подобно катапульте (у Cyclops эта атака проводится на уровне Basic Ballistics skill, а у Cyclops Kings - на уровне Advanced Ballistics skill).

Behemoth (Ancient Behemoth) - мрачные ребята. Их атаки настолько сильны, что в битве с ними отряд противника теряет показатель защиты (Behemoth уменьшают защиту жертвы на 40%, а Ancient Behemoth - на 80%). Шансов выиграть имеют немного, но вот проредить войска противника способны основательно.

Fortress

Gnoll (Gnoll Marauder) - средней руки солдаты ближнего боя.

Lizardman (Lizard Warrior) - вооружены луками, в ближнем

бою переходят на кинжалы. Как и все им подобные стрелковые отряды, хороши в основном для обороны городов.

Serpent Fly (**Dragon Fly**) - слабые летающие бойцы. Единственный плюс - их атака рассеивает любые полезные заклинания, наложенные врагом на своих юнитов.

Basilisk (**Greater Basilisk**) - не ахти как быстры, зато Greater Basilisk'и при атаке в 20% случаев обращают врагов в камень. Окаменевшие враги не могут двигаться, при атаке получают только 50% урон и оживают при нападении на них.

Gorgon (**Mighty Gorgon**) - Mighty Gorgon обладает способностью "death stare", которая срабатывает в 10% случаев. При этом несколько воинов в отряде противника имеют шанс умереть мгновенно.

Wyvern (**Wyvern Monarch**) - хоть и похожи на драконов, но дерутся почему-то хвостами. Причем удар Wyvern Monarch в 20% случаев отравляет отряд противника на три раунда боя (при этом все войска в отряде противника теряют 50% здоровья каждый раунд). Исцелить отравление можно только при помощи заклинания Cure.

Hydra (**Chaos Hydra**) - атакуют одновременно все отряды противника, до котрых могут дотянуться своими острыми зубками, причем совершенно безнаказанно. Тем не менее, чуть ли не самые слабые войска 7 уровня.

"Нейтральные" монстры

Этих "товарищей" производить нельзя, можно только рекрутировать на лоне природы или в особых местах, где они размножаются.

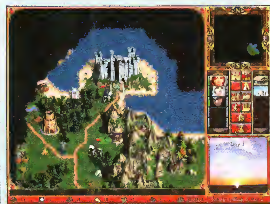
Air Elemental - обладают иммунитетом к заклинаниям Blind и Meteor Shower. Получают двойной урон от Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning.

Earth Elemental - обладают иммунитетом к заклинаниям Lightning Bolt, Chain Lightning и Firestorm. Получают двойной урон от заклинания Meteor Storm.

Fire Elemental - обладают иммунитетом ко всем заклинаниям Сферы Огня. Получают двойной урон от заклинаний Ice Ray и Frost Ring.

Water Elemental - обладают иммунитетом к заклинаниям Ice Ray и Frost Ring. Получают двойной урон от заклинаний Firewall, Combustion, Fireblast и Fireshield.

Gold Golem и **Diamond Golem** - на Золотых Големов магические атаки действуют только в 15% случаев, а на Амлазных - только в 5% случаев.



Beastmaster (Fortress) - *Att 0, Def 4, Pwr 1, Knlg 1*				
Bron	Basilisks	human	male	Basic Armorer, Basic Resistance
Drakon	Gnolls	gnoll	male	Basic Armorer, Basic Leadership
Wystan	Lizardmen	lizardman	male	Basic Armorer, Basic Archery
Tazar	Armorer	human	male	Advanced Armorer
Alkin	Gorgons	gnoll	male	Basic Armorer, Basic Offence
Korbac	Serpent Flies	lizardman	male	Basic Armorer, Basic Pahtfinding
Gerwulf	Ballista	human	male	Basic Armorer, Basic Artillery
Broghild	Wyverns	lizardman	male	Basic Armorer, Basic Scouting

Witch (Fortress) - *Att 0, Def 1, Pwr 2, Knlg 2*				
Mirlanda	Weakness	human	female	Advanced Wisdom
Rosic	Mysticism	gnoll	female	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Voy	Navigation	lizardman	female	Basic Wisdom, Basic Navigation
Merist	Stone Skin	gnoll	female	Basic Wisdom, Basic Learning
Styg	Sorcery	lizardman	female	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Andra	Intelligence	human	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Tiva	Eagle Eye	gnoll	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Verdish	First Aid	human	female	Basic Wisdom, Basic First Aid

Герои

Герои в HoMM III подразделяются на два больших класса - воины, исповедующие Might, и маги, исповедующие Magic. Каждая раса (или, если хотите, город) имеет по два типа героев. Один из них -warrior, другой - mage. Каждый тип насчитывает восемь персонажей, обладающих постоянными начальными характеристиками. Итого, получается 128 различных героев. Приводим список их всех, указав важные для игры параметры.

Вторичные скиллы (secondary skills) - вещь, перешедшая из HoMM II. Здесь все знакомо, лишь добавлены новые вариации. Мы свели их в таблицу и на всякий случай (а вдруг найдутся люди, не игравшие во "вторых хиройсов") нововведения выделили курсивом.

Примечания:Leadership не доступен Death Knight'ам и Necromancer'ам. Знание одной из магических школ на уровне expert качественно меняет силу заклинаний этой школы.

Специализация героев играет в HoMM III весьма существенную роль. К примеру, одну из миссий в четвертом campaign'е ради проверки мы прошли, не выкупая никаких войск, кроме crusader'ов, - просто основным героем была Sorsha the knight, specialist swordsmen, и пачка crusader'ов имела суммарные attack/Defence 48/42! Это в полтора раза больше, чем у Archangel'a (30/30)! Другой пример: когда основательно навороченный Alagar the druid кастует Ice Bolt, то damage получается, как от мощнейшего Implosion. А если не полениться и набрать еще с десяток уровней, то, пожалуй, и больше. Веселенькое дельце, не правда ли?! Магия 2-го уровня, а действует не хуже магии 5-го. Или еще - я был приятно удивлен, когда баллиста под управлением Christian'a за один раунд сносила Черного Дракона противника...

Ну что? Убедил? Давайте приглядимся поподробнее и разберкмся, что же такое есть эта самая специализация.

Условно всех специалистов можно разбить на четыре группы:

Специалисты по вторичным скиллам - герои, улучшающие процент использования своего «любимого» скилла с каждым новым уровнем. Пожалуй, самые мощные из героев. Ярким примером является Crag Hack the barbarian, добавляющий 5% к Offense. Предположим, что он добрался до 10 уровня и имеет Expert Offense (обычно экспертом он становится уже ко второму :)), тогда войска под его командой будут наносить на 80% (30%+10*5%) повреждений больше. А к 20 уровню бонус составит уже 130% (30%+20*5%)! Специалистов из этой группы стоит максимально развивать и использовать как основных героев - ударный кулак, штурм городов, решающая битва и т.д.

Специалисты по типу войск - начиная с уровня героя, равного уровню «специального» войска, этому войску добавляются дополнительные Attack и Defence. Общая формула довольно громоздка, поэтому поясним на примере. Dron the beastmaster, специалист по basilisk'ам. Basilisk - войско 4 уровня и имеет характеристики 11/11. Когда Dron достигнет четвертого уровня, он добавит всем basilisk'ам и greater basilisk'ам по +1 Attack/Defence (они станут 12/12, а уж потом к ним прибавятся Att/Def героя). Следующая еди-

ничка прибавится на 8 уровне, затем - на 16 и так далее. Общее правило: чем слабее войска, тем быстрее растут характеристики под командой специалиста. Специалисты этого класса - типичные представители героев второго эшелона. В зависимости от типа войск могут использоваться для выполнения различных задач.

Специалисты по магии - при повышении уровня эффективность "любимого" заклинания увеличивается. Вычислить общую формулу действия магии, к сожалению, пока не удалось. Ясно лишь, что с повышением уровня

Skill	Basic	Advanced	Expert
Air Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Воздуха	Увеличивает мощность заклинаний сферы Воздуха	Качественно улучшает заклинания сферы Воздуха
Archery	Увеличивает на 10% мощность дистанционных атак	Увеличивает на 25% мощность дистанционных атак	Увеличивает на 50% мощность дистанционных атак
Armorer	Уменьшает на 5% повреждения, полученные в ближнем бою	Уменьшает на 10% повреждения, полученные в ближнем бою	Уменьшает на 15% поврежде-ния, полученные в ближнем бою
Artillery	Позволяет при атаке указывать цель для баллисты	Позволяет дважды за ход стрелять баллистой, увеличивает вероятность double dmg до 75%	Позволяет дважды за ход стрелять баллистой, с двойной силой атаки
Ballistics	Позволяет при атаке указывать цель для катапульты	Позволяет дважды за ход использовать катапульту	Повышает точность выстрелов катапульты
Diplomacy	Уменьшает стоимость выкупа героя на 20%	Уменьшает стоимость выкупа героя на 40%	Уменьшает стоимость выкупа героя на 60%
Eagle Eye	Позволяет герою узнать у противника заклинание 1-2 уровня. Вероятность - 40%	Позволяет герою узнать у противника заклинание 1-3 уровня. Вероятность - 50%	Позволяет герою узнать у противника заклинание 1-4 уровня. Вероятность - 60%
Earth Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Земли	Увеличивает мощность заклинаний сферы Земли	Качественно улучшает заклинания сферы Земли
Estates	Увеличивает ваш ежедневный доход на 125 золотых	Увеличивает ваш ежедневный доход на 259 золотых	Увеличивает ваш ежедневный доход на 500 золотых
Fire Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Огня	Увеличивает мощность заклинаний сферы Огня	Качественно улучшает заклинания сферы Огня
First Aid	Позволяет управлять тентом и исцелять по 50 HP за ход	Позволяет управлять тентом и исцелять по 75 HP за ход	Позволяет управлять тентом и исцелять по 100 HP за ход
Intelligence	Увеличивает максимальное количество SP на 25%	Увеличивает максимальное количество SP на 50%	Вдвое увеличивает максимальное количество SP
Leadership	Увеличивает мораль на +1	Увеличивает мораль на +2	Увеличивает мораль на +3
Learning	Увеличивает количество зарабатываемых EXP на 5%	Увеличивает количество зарабатываемых EXP на 10%	Увеличивает количество зарабатываемых EXP на 15%
Logistics	Увеличивает ход героя на 10%	Увеличивает ход героя на 20%	Увеличивает ход героя на 30%
Luck	Увеличивает удачу на +1	Увеличивает удачу на +2	Увеличивает удачу на +3
Mysticism	Восстанавливает 2 SP в день	Восстанавливает 3 SP в день	Восстанавливает 4 SP в день
Navigation	Увеличивает дальность передвижения героя по морю на 50%	Увеличивает дальность передвижения героя по морю на 100%	Увеличивает дальность передвижения героя по морю на 150%
Necromancy	Позволяет герою превращать 10% погибших в бою воинов и скелетов	Позволяет герою превращать 20% погибших в бою воинов и скелетов	Позволяет герою превращать 30% погибших в бою воинов и скелетов
Offence	Увеличивает на 10% повреждения, наносимые в ближнем бою	Увеличивает на 20% повреждения, наносимые в ближнем бою	Увеличивает на 30% повреждения, наносимые в ближнем бою
Pathfinding	Уменьшает на 25% пенальти при передвижении по пересеченной местности	Уменьшает на 50% пенальти при передвижении по пересеченной местности	Уменьшает на 75% пенальти при передвижении по пересеченной местности
Resistance	Повышает до 5% сопротивляемость воинов заклинаниям	Повышает до 10% сопротивляемость воинов заклинаниям	Повышает до 15% сопротивляемость воинов заклинаниям
Scholar	Позволяет двум героям обмениваться заклинаниями 1-2 уровня	Позволяет двум героям обмениваться заклинаниями 1-3 уровня	Позволяет двум героям обмениваться заклинаниями 1-4 уровня
Scouting	Увеличивает радиус обзора героя на одну клетку	Увеличивает радиус обзора героя на две клетки	Увеличивает радиус обзора героя на три клетки
Sorcery	Увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями героя, на 5%	Увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями героя, на 10%	Увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями героя, на 15%
Tactics	Позволяет перед началом боя переставлять войска на первых трех линиях	Позволяет перед началом боя переставлять войска на первых пяти линиях	Позволяет перед началом боя переставлять войска на первых семи линиях
Water Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Воды	Увеличивает мощность заклинаний сферы Воды	Качественно улучшает заклинания сферы Воды
Wisdom	Позволяет герою учить заклинания 1-3 уровня	Позволяет герою учить заклинания 1-4 уровня	Позволяет герою учить заклинания 1-5 уровня

героя и при применении на младшие войска заклинание действует сильнее. Специалистов-магов, наряду со специалистами по войскам, хорошо использовать для ослабления ударного кулака противника, защиты своей территории и добивания остатков вражеских героев. Следует ли говорить, что каждый специалист по магии обязательно должен быть экспертом школы, содержащей основное заклинание.

Специалисты по ресурсам - независимо от уровня, приносят определенный ресурс ежедневно. Такие герои хороши в начале игры, а в «миттельшпиле» их можно использовать, например, для подвоза войск или защиты городов.

При повышении уровня, когда предлагают выбрать вторичный скилл, обязательно следует обратить внимание на тип и специализацию героя. К примеру, спецу по баллисте совсем не помешает Archery, зато тот же Archery, например, warlok'у с драконами - как телеге пятое колесо... Универсальный скилл - Wisdom. Его следует брать любому герою (если предлагают, хе-хе). Spellcaster'ам стоит выбрать магическую школу, опять же, с учетом специализации. Короче, здесь предоставлена огромная свобода выбора, и любой игрок может добиться желаемого результата, исходя из своих предпочтений.

Из всего вышеизложенного напрашивается вывод: игра, наконец-то, стала действительно HEROES of Might and Magic. Теперь от набора героев зависит намного больше, чем, например, от выбора стартового города. Хотя, конечно, следует сказать, что тип города влияет на то, каких героев вы можете нанять.

Магия

Нейтральная магия

Magic Arrow - разряд энергии, бьет в выбранный отряд противника. Дешево и сердито. При попадании не берется в расчет имунитет противника к какой-либо сфере магии.

Visions - дает вам общее представление о силе войск противника (будь то отряд под предводительством героя, гарнизон в городе или просто толпа монстров).

Сфера Земли

Animate Dead - оживляет убитую нежить (undead) в выбранной группе.

Anti-Magic - защищает группу ваших бойцов от заклинаний 1-2 уровней.

Death Ripple - посылает «волну» через все боевое поле, которая наносит вред всем юнитам (в том числе, и вашим), за исключением нежити (undead).

Earthquake - уничтожает две случайно выбранные части городской стены. Особенно полезно, если ваш герой по каким-либо причинам лишился катапульты. Чем быстрее будет разрушена городская стена, тем больше шансов, что катапульта будет бить по башням с лучниками.

Force Field - в точке, выбранной вами, создает защитное поле.

Implosion - наносит большие повреждения одному отряду. Применять имеет смысл только против сильных тварей.

Meteor Shower - на поле брани с неба падают метеориты. Наносят урон всем попавшим в зону поражения созданиям (в радиусе одной "клетки" от выбранной вами цели).

Protection from Earth - уменьшает урон, причиняемый отряду заклинаниями сферы Земли.

Quicksand - размещает на поле боя в случайном порядке несколько участков зыбучих песков. Юнит противника, ступивший на данную клетку, автоматически прекращает движение.

Resurrection - воскрешает членов выбранного отряда.

Shield - защищает отряд от дистанционных атак, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Slow - уменьшает скорость выбранного вражеского отряда.

Sorrow - понижает мораль выбранного отряда врага.

Stone Skin - дает дополнительную защиту одному из ваших отрядов.

Summon Earth Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Земли. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

Town Portal - переносит вашего героя в ближайший дружественный город. В городе не должно быть героя.

View Earth - открывает на карте местоположение всех ресурсов (шахт, лесопилен и т.д.).

Сфера Воздуха

Air Shield - защищает выбранный отряд от атак оружия дальнего радиуса действия (стрел и т. п.).

Chain Lightning - наносит удар молнией по выбранному отряду противника. Молния после этого отскакивает и бьет ближайший отряд (включая и ваш), нанося ему вдвое меньший урон, чем первому. Потом молния отскакивает снова и бьет следующий отряд, нанося ему урон вдвое меньший, чем предыдущему отряду. Молния может поразить четыре отряда.

Counterstrike - выбранный отряд ответит на одну дополнительную атаку противника (т.е. даст сдачи не одному, а двум отрядам врага). Очень ценно, если ваш отряд состоит из крутых монстров, а противник явно намеревается бросить на них всех своих бойцов.

Dimension Door - один раз в день ваш герой может перенестись на любой видимый свободный участок игрового поля.

Destroy Undead - попытка уничтожить любую нежить на поле боя. Вероятность успеха зависит от магической силы героя.

Disguise - дает неверную информацию любому врагу, пытающемуся разузнать силу вашего героя. Бесполезно против компьютера, т. к. он просто этого никогда не делает.

Fly - позволяет вашей армии перелетать через препятствия и преграды. Учтите, что свой ход вы должны закончить на земле.

Fortune - увеличивает удачу выбранного отряда.

Haste - увеличивает скорость выбранного отряда.

Hypnotize - на время битвы отряд противника переходит под ваше управление. Действует не на всех существ, кроме того, отряд противника должен быть немногочисленен.

Lightning Bolt - наносит значи-



тельный вред выбранному отряду противника.

Magic Mirror - в 20% случаев отражает заклинания противника на один из его отрядов. Тем не менее, умный AI очень редко кастует магию на отряд, защищенный данным заклинанием.

Precision - увеличивает урон, причиняемый противнику оружием дальнего радиуса действия (стрелами и т. п.). Очень эффективно, если ваша армия состоит из орды дешевых стрелков.

Protection from Air - защищает отряд от всех атакующих заклинаний сферы Воздуха, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Summon Air Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Воздуха. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

View Air - показывает вам месторасположение всех «бесхозных» артефактов.

Сфера Огня

Armageddon - самое сильное атакующее заклинание массового действия. Очень эффективно, если у вас есть черные драконы, на которых сие заклинание не действует. Один Армагеддон при хорошем маге практически всегда приводит к победе.

Berserk - отряд, на который будет применено заклинание, станет атаковать ближайший к нему отряд, будь то противник или союзник.

Blind - ослепляет жертву, в результате чего она не может двигаться и контратакует только вполсилы. Эффект заклинания сохраняется до тех пор, пока жертву не атаковали, или пока оно не развеется. По большому счету, имеет смысл применять только против стрелков или далеко ходящих войск (чтобы они пропустили ход).

Bloodlust - увеличивает урон, наносимый данным отрядом в ближнем бою.

Curse - жертва наносит в бою минимально возможный урон противнику.

Disrupting Ray - уменьшает защиту у монстров в выбранном отряде. На один и тот же отряд это заклинание можно применять неоднократно.

Fire Ball - наносит урон выбранному отряду врагов и всем другим отрядам, стоящим поблизости.

Fire Shield - может быть применено на дружественном отряде, после чего все противники, атакующие этот отряд, теряют некоторое количество хит-пойнтов (сила ранения зависит от величины урона, нанесенного противником вашему отряду). Есть хороший способ получить максимум выгоды от этого заклинания. Берете толпу гоблинов, выводите вперед, кастуете на них Огненный Щит и ждете. Противник атакует их и получает корнтрудар сокрушительной силы.

Fire Wall - в выбранном месте на поле боя появляется огненная стена. Все юниты, проходящие через огонь, получают damage.

Frenzy - при применении у выбранного отряда обнулятся Defence и увеличивается Attack. Применять стоит только в тех редких случаях, когда у врага всего один-два крутых отряда, и вы уверены, что сможете уничтожить хотя бы один сразу. Выбираете самый многочисленный и сильный свой отряд, кастуете на него Лихорадку и атакуете противника так, чтобы его второй отряд не успел за один ход ударить по вашим парням. Атакованный отряд гибнет и на следующем ходу вы добиваете оставшихся супостатов.

Inferno - вспышка пламени, наносит повреждения всем, кто окажется в области действия огня.

Land Mine - в произвольных местах на поле боя появляются мины, наносящие урон всем, кто по ним пройдет. Их видят ваши бойцы и существа, «проживающие» на данном типе местности.

Misfortune - уменьшает удачу выбранного отряда врага.

Protection from Fire - защищает отряд от всех атакующих заклинаний сферы Огня, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Sacrifice - уничтожив один из ваших отрядов, вы сможете вернуть к жизни другой отряд, павший на поле брани. Количество воскрешенных существ зависит от магической силы вашего героя и от состояния здоровья принесенных в жертву монстров. Очень удобно бросить, например, в самое пекло ваших ангелов, а потом восстановить их численность, пожертвовав дешевыми копейщиками.

Slayer - дает возможность вашему отряду нанести дополнительный вред при сражении с драконами, гидрами и бегемотами.

Summon Fire Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Огня. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

Сфера Воды

Bless - ваш отряд наносит противнику максимально возможный вред.

Clone - создает двойника выбранного отряда. Двойник исчезает, если его атакуют. Имеет смысл использовать для отвлечения на двойника атаки самого сильного отряда противника. «Размножать» можно только существ 1-5 уровней.

Cure - восстанавливает немного хит-пойнтов выбранному отряду и снимает с него все вредные воздействия от заклинаний противника.

Dispel - нейтрализует эффект вражеских заклинаний, наложенных на ваш отряд.

Forgetfulness - выбранный отряд противника не будет применять в этот ход свое оружие дальнего действия. Естественно, действует только на стрелков.

Frost Ring - наносит ранения всем отрядам рядом с выбранным. На сам выбранный отряд заклинание не действует, поэтому хорошо использовать его в качестве помощи попавшим в окружение частям вашей доблестной армии.

Ice Bolt - наносит вред выбранному отряду противника.

Mirth - увеличивает мораль выбранного отряда. Очень эффективно, если у вашего героя предварительно уже есть модификатор морали +3. Теперь в 90% случаев ваши войска будут ходить по два раза за счет высокой морали.

Prayer - дает бонус к атаке, защите и скорости вашего отряда.

Protection from Water - защищает отряд от всех атакующих заклинаний сферы Воды, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Remove Obstacle - убирает любое нормальное препятствие (деревья, камни и т. п.) по вашему выбору с поля боя.

Scuttle Boat - уничтожает лодку, которой вы владеете. Иногда это бывает очень выгодно, т.к. лишает противника возможности захватить эту самую лодку.

Summon Boat - позволяют герою телепортировать к берегу свободную лодку. Срабатывает не всегда.

Summon Water Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Воды. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

Teleport - переносит выбранный отряд в любую точку поля боя. Однако есть и определенные ограничения, например, нельзя перенестись через стену замка. Особенно эффективно использовать это заклинание на юнитов, способных атаковать несколько противников за один ход (гидры, церберы, драконы).

Water Walk - позволяет вашей армии ходить по воде. Но учтите: свой ход вы должны закончить на земле.

Weakness - уменьшает силу атаки выбранного отряда.

Артефакты

Все артефакты, встречающиеся в игре, можно разделить на три класса: обычные, редкие и реликтовые. В приведенном ниже списке дается их полный перечень, с указанием эфектов при применении того или иного артефакта.

Ballista (позволяет герою использовать баллисту)

Ammo Cart (предоставляет в распоряжение стрелковых войск неограниченное количество боеприпасов)

First Aid Tent (позволяет каждый ход лечить юнитов на поле боя)

Centaurs Axe (+ 2 Attack)

Blackshard of the Dead Knight (+3 Attack)

Greater Gnoll's Flail (+4 Attack)

Ogre's Club of Havoc (+5 Attack)

Sword of Hellfire (+6 Attack)

Titan's Gladius (+12 Attack, -3 Defence)

Shield of the Dwarven Lords (+2 Defence)

Shield of the Yawning Dead (+3 Defence)

Buckler of the Gnoll King (+4 Defence)

Targ of the Rampaging Ogre (+5 Defence)

Shield of the Damned (+6 Defence)

Sentinel's Shield (+12 Defence, -3 Attack)

Helm of the Alebaster Unicorn (+1 Knowledge)

Skull Helmet (+2 Knowledge)

Helm of Chaos (+3 Knowledge)

Crown of the Supreme Magi (+4 Knowledge)

Hellstorm Helmet (+5 Knowledge)

Thunder Helmet (+6 Knowledge, -2 Power)

Breastplate of Petrified Wood (+1 Power)

Rib Cage (+2 Power)

Scales of the Greater Basilisk (+3 Power)

Tunic of the Cyclops King (+4 Power)

Breastplate of Brimstone (+5 Power)

Titan's Cuirass (+10 Power, -2 Knowledge)

Armor of Wonder (+1 к четырем основным характеристикам)

Sandals of the Saint (+2 к четырем основным характеристикам)

Celestial Neklace of Bliss (+3 к четырем основным характеристикам)

Lion's Shield of Courage (+4 к четырем основным характеристикам)

Sword of Judgement (+5 к четырем основным характеристикам)

Helm of Heavenly Enlightenment (+6 к четырем основным характеристикам)

Quiet Eye of the Dragon (+1 Attack, +1 Defence)

Red Dragon Flame Tongue (+2 Attack, +2 Defence)

Dragon Scale Shield (+3 Attack, +3 Defence)

Dragon Scale Armor (+4 Attack, +3 Defence)

Dragonbone Greaves (+1 Power, +1 Knowledge)

Dragon Wing Tabard (+2 Power, +2 Knowledge)

Necklace of Dragonteeth (+3 Power, +3 Knowledge)

Crown of Dragontooth (+4 Power, +4 Knowledge)

Still Eye of Fortune (+1 Luck, +1 Morale)

Clover of Fortune (+1 Luck)

Cards of Prophecy (+1 Luck)

Ladybird of Luck (+1 Luck)

Badge of Courage (+1 Morale)

Crest of Valor (+1 Morale)

Glyph of Gallantry (+1 Morale)

Speculum (+1 Scouting radius)

Spyglass (+1 Scouting radius)

Amulet of the Undertaker (+5% Necromancy)

Vampire's Cowl (+10% Necromancy)

Dead Man's Boots (+15% Necromancy)

Garniture of Interference (+5% Magic Resistance)

Surcoat of Counterpoises (+10% Magic Resistance)

Boots of Polarity (+15% Magic Resistance)

Bow of Elven Cherrywood (+5% Archery)

Bowstring of the Unicorn's Mane (+10% Archery)

Angel Feather Arrows (+15% Archery)

Bird of Perception (+5% Eagle Eye)

Stoic Watchman (+10% Eagle Eye)

Emblem of Cognizance (+15% Eagle Eye)

Statesman's Medal (уменьшает стоимость Surrender)

Diplomat's Ring (уменьшает стоимость Surrender)

Ambassador's Sash (уменьшает стоимость Surrender)

Ring of the Wayfarer (+1 Speed всем вашим юнитам)

Equestrian's Gloves (увеличивает дальность вашего перемещения по суше)

Necklace of Ocean Guidance (увеличивает дальность вашего перемещения по воде)

Angel Wings (возможность летать)

Charm of Mana (восстановление дополнительно одного Spell Point'а в день)

Talisman of Mana (восстановление дополнительно двух Spell Point'ов в день)

Mystic Orb of Mana (восстановление дополнительно трех Spell Point'ов в день)

Collar of Conjuring (продлевает действие ваших заклинаний на один ход)

Ring of Conjuring (продлевает действие ваших заклинаний на два ход)

Cape of Conjuring (продлевает действие ваших заклинаний на три хода)

Orb of the Firemament (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии воздуха)

Orb of Silt (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии земли)

Orb of Tempestuous Fire (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии огня)

Orb of Driving Rain (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии воды)

Recanter's Cloak (в битве ни вы, ни ваш оппонент не можете применять залинания выше второго уровня)

Spirit of Oppression (в битве отменяет все бонусы к Morale у вас и вашего оппонента)

Hourglass of the Evil Hour (в битве отменяет все бонусы к Luck у вас и вашего оппонента)

Tome of Fire Magic (все заклинания стихии огня)

Tome of Air Magic (все заклинания стихии воздуха)

Tome of Water Magic (все заклинания стихии воды)

Tome of Earth Magic (все заклинания стихии земли)

Boots of Levitation (вы получаете возможность перемещаться по воде без корабля)

Golden Bow (нейтрализует пенальти при дистанционной атаке)

Sphere of Permanence (иммунитет к Dispell)

Orb of Vulnerability (игнорируется имунитет вражеских юнитов к атакующей магии)

Ring of Vitality (+1 Hit Point у всех ваших юнитов)

Ring of Life (+1 Hit Point у всех ваших юнитов)

Vial of Lifeblood (+2 Hit Point у всех ваших юнитов)

Necklace of Swiftness (+1 Speed у всех ваших юнитов)

Boots of Speed (увеличивает дальность вашего перемещения по суше)

Cape of Velocity (+2 Speed у всех ваших юнитов)

Pendant of Dispassion (иммунитет к Berserk)

Pendant of Second Sight (иммунитет к Blind)

Pendant of Holiness (иммунитет к Curse)

Pendant of Life (иммунитет к Death Ripple)

Pendant of Death (иммунитет к Destroy Undead)

Pendant of Free Will (иммунитет к Hypnotize)

Pendant of Negativity (иммунитет к Lightning Bolt и Chain Lightning)

Pendant of Total Recall (иммунитет к Forgetfulness)

Pendant of Courage (+3 Morale, +3 Luck)

Everfloving Crystal Cloak (+1 Crystal в день)

Ring of Infinite Gems (+1 Gem в день)

Everpouring Vial of Mercury (+1 Mercury в день)

Inexhaustible Cart of Ore (+1 Ore в день)



Eversmoking Ring of Sulfur (+1 Sulfur в день)

Inexhaustible Cart of Lumber (+1 Wood в день)

Endless Sack of Gold (+1000 Gold в день)

Endless of Bag Gold (+750 Gold в день)

Endless of Purse Gold (+500 Gold в день)

Legs of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов второго уровня на 5 штук в неделю)

Loins of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов третьего уровня на 4 в неделю)

Torso of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов четвертого уровня на 3 в неделю)

Arms of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов пятого уровня на 2 в неделю)

Head of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов шестого уровня на 1 в неделю)

Sea Captain's Hat (увеличивает дальность передвижения по воде, дает возможность кастовать Summon и Destroy Boat, защиту от водоворотов)

Spellbinder's Hat (герой получает возможность кастовать все заклинания пятого уровня)

Shakles of War (ваш противник не может сдаться или убежать с поля боя)

Orb of Inhibition (ни вы, ни ваш противник не можете применять магию)

Кроме вышеперечисленных артефактов, есть еще Holy Grail. Данный артефакт присутствует на каждой карте. После его установки в одном из городов вы получаете дополнительный бонус к приросту населения, а также + 5000 монет. И небольшой сюрприз, варьирующийся от расы к расе.

Стратегия, или то, о чем не говорят

Признаемся честно: прежде чем написать данный параграф, мы долго спорили, нужен ли он вообще. И если нужен, то в каком виде. Ведь игра-то стратегическая, а значит, сколько людей, столько и стилей игры. Но, учитывая, что некоторые читатели, возможно, не играли в Героев раньше, решили все-таки дать несколько советов.

Каждая партия, как, например в шахматах, делится на три условных этапа - дебют, миттельшпиль и эндшпиль. На первом этапе обычно решаются задачи разведки, сбора ресурсов, поиска противника. Обычно выбор эффективной стратегии происходит уже к концу первого этапа. Учтите, что решение необходимо принимать с учетом возможностей противника - к примеру, если в его распоряжении находится достаточно ресурсов и шахт, да еще и регион добычи патрулируется парой героев, попытка применения "экономических" мер заранее обречена. И наоборот, на закрытой карте с малым числом шахт и ресурсов такие меры более чем оправданны.

Миттельшпиль - этап развития городов, прокачки героев, набора войск и первых стычек с соперником. Если вы еще не определились с генеральным планом своей предстоящей кампании, делайте это незамедлительно. Сделав выбор - следуйте ему, иначе рискуете оказаться в положении лисы, за двумя зайцами погнавшейся. Если вдруг поступит новая вводная (открылся неожиданный кусок карты, противник изменил тактику...), будьте готовы подкорректировать свое поведение. Основная цель - добиться преимущества над противником (кстати, численное превосходство здесь не всегда гарантирует победу) и подготовиться к решающей битве. Заканчивается этот этап парой-тройкой глобальных сражений, в ходе которых каждая сторона показывает все, что успела подготовить. Бывают, правда, исключения (хе-хе), когда радующийся победе игрок вдруг нарывается на "неучтенный резерв", и кажущаяся такой близкой победа превращается в поражение.

Эндшпиль. Самая нудная и кровожадная часть игры. Триумфатор носится по карте и с утробным рычанием втаптывает в землю Эратии остатки армий противника. Штурмуются и падают последние бастионы и цитадели, обескровленный враг уже не представляет опасности, но... Будьте крайне осторожны! Если против вас играет по-настоящему классный игрок, то сейчас он разозлился и ждет малейшей оплошности с вашей стороны. Ошибетесь - потеряете преимущество, и снова рискуете вернуться к затяжному миттельшпилю.

Для выполнения задач в каждой фазе игры, понятное дело, не обойтись без героев-специалистов. Попробуем их перечислить и предложить рекомендации по их прокачке.

"Ударный кулак" - герой, предназначенный для решающей битвы с самого своего рождения. Обычно его экипируют самыми сильными артефактами, постоянно снабжают сильнейшими войсками и поднимают характеристики любыми средствами. Предназначен для битвы в поле. Города он берет, но это не является основным его занятием, поэтому скилл Ballistics будет даже мешать (лишний слот для умения всегда пригодится). Обязательно должен иметь скилл Wisdom (неплохо бы добавить к этому Air / Fire / Water / Earth Magic, причем с приставкой Expert). Рискуя быть осмеянным, все же скажу, что герои-специалисты по дистанционным атакам, а также представители расы варваров на роль "кулака" подходят слабо (если, конечно, вы не мазохист и вам не доставляет удовольствия видеть, как тают ваши войска). Вообще, именно в этом герое пристрастия игрока проявляются наиболее ярко... Пожалуй, knight, cleric, warlock, heretic, owerlord, deaht knight и necromancer подходят на эту роль лучше других.

"Универсал" - герой второго эшелона. Обычно он слабее "кулака" и "штурмовика", но вполне способен выполнять различные задачи - от патрулирования территории и сбора ресурсов до защиты городов и изматывания противника. Обычно к окончанию миттельшпиля универсалы стараются максимально ослабить главные ударные силы врага и тем самым подготовить почву для победы в генеральном

сражении. В эндшпиле именно на них лежит основная часть кровавой работы по добиванию.

"Скаут-разведчик" - очень нужен на первой фазе игры. Scouting, Navigation, Archery, Artillery или магические скиллы приветствуются. Основная задача - разведать территорию и открыть проходы к ресурсам и другим стратегическим точкам. В основном водят с собой войска, атакующие на дистанции, и то, что насобирали по дороге. К миттельшпилю часто становятся "универсалами".

"Таракан" - сборщик ресурсов, артефактов и подвозчик подкреплений на передовую. Для серьезных баталий не предназначен, но очень полезен в случае экономической войны на территории противника. Можно посоветовать иметь быстрые войска в количестве, достаточном, чтобы справиться с несильной группой бродячих монстров и свежекупленным героем противника. "Таракан" обязательно должен быстро передвигаться - соответственно, делаем упор на Logistics, Pathfinding (иногда - Navigation) и заклинания Dimension Door, Town Gate, Fly. Чаще всего в этой незавидной роли оказываются герои - специалисты по ресурсам.

"Защитник" - основное времяпрепровождение - простаивание в замках. Ему очень полезно сгрузить все артефакты, повышающие производство войск за неделю. Обычно это маг с отрядом стреляющих войск, возможно, с одним летающим, все остальные - пушечное мясо. Главное, чтобы HP было побольше. Кроме того, постарайтесь иметь заклинание, снимающее в районе 1000 хит-пойнтов за раз - не важно, если вы не сможете кастовать его в больших количествах. Главное - снести катапульту противника, остальное - дело городских башен.

"Штурмовик" - предназначен для штурма замков и при этом теряет минимум войск. Обычно имеет две-три группы стреляющих юнитов, один-два отряда летающих войск и группу "жирных" мишеней, по которой и стреляют башни гарнизона. Обязательны скиллы Ballistics, Archery, Earth Magic и спеллы Earthquake и Resurrect. Очень полезен Armorer. Старайтесь не биться этим героем в поле, избегайте чужих магов и как от огня уносите ноги от основных сил противника (правда, им можно пожертвовать перед решающей битвой с целью обескровливания вражеского "кулака").

"Временщик" - герой, используемый единственный раз и обычно не поднимающийся выше 3-4 уровня. Конечно, можно попытаться дотянуть его до "универсала" или "защитника", но, как правило, проще "уволить".

Конечно, приведенная классификация весьма условна, но в большинстве случаев подобное распределение ролей довольно неплохо работает.

Стратегия первая - игра на результат

Это стратегия игры против AI. Для достижения максимального результата следует как можно раньше нанять большое количество героев. В зависимости от размеров карты - от 4-х до 8-ми. Иногда найм героев производится в ущерб развитию городов. "Ударный кулак" не потребуется (разве что на закрытых XL-картах). "Защитник" и "штурмовик" тоже не нужны, если не затягивать время. В основном следует играть "скаутами" и "тараканами", причем собирать все войска, попадающиеся в окрестностях. Это, конечно, снижает мораль, но можно время от времени наведываться в храмы, пить из фонтанов и источников... Зато войска не жалко вовсе - ну, разнесли в пух и прах пару десятков ваших гоблинов - в ближайшем лагере наймете вместо них два-три скорпикора. Если повезет, вы даже можете набрести на незащищенный город противника и получить его в свое владение без особых потерь. Когда машина опомнится, будет уже слишком поздно... Навалитесь на ближайшего врага всей мощью, но если не расправились с ним окончательно за пару недель - оставьте, переключайтесь на другого. Все равно противник, которого вы лупили столько времени, уже не оправится. Вся партия завершается в дебюте. Миттельшпиль развивается со скоростью света, либо и вовсе отсутствует. Еще раз подчеркну: не пытайтесь использовать этот метод против человека (если вам заранее не известно, что его интеллект существенно уступает искусственному).

Стратегия вторая - игра для удовольствия

Отличительная особенность этой стратегии - ее неторопливость и надежность. Достаточно иметь в начале одного-двух героев и к концу первой - началу второй недели приобрести еще парочку. Здесь главное - выбрать себе столицу и "кулак" (на малых картах он же по совместительству еще и "штурмовик"). Очень важно быстро развить город, проапгрейдить войска, после чего можно начинать экспансию. В дебюте - захватывайте ресурс и шахты. Развивайте только основного героя, остальные наберут experience позже. Следите, чтобы какой-нибудь шальной вражеский герой не отобрал ваши шахты. Для этого стоит следить за тем, чтобы любая шахта находилась не более чем на расстоянии дневного перехода от одного из ваших героев. Постарайтесь сократить начальную фазу до недели - не более! Переходите в миттельшпиль. В миттельшпиле - качайте, качайте, качайте героев. Пусть "кулак" сделает пару вылазок на территорию врага. ВНИМАНИЕ! Соблюдайте крайнюю осторожность! Дело в том, что, если AI не мешать, он довольно быстро создает ударную группировку, которая прямым ходом идет к вашей столице. Не попадитесь ей на пути. Кстати, вы уже выбрали "защитника"? Оставьте его поблизости от города или заведите внутрь (если вдруг не знаете - в третьей части игры герой может играть роль капитана). Когда ударные силы противника приблизятся, "покусайте" их универсалами (не забудьте вовремя сбежать с поля боя, а затем выкупиться в любой таверне). Ваш "защитник" под прикрытием городских стен или "кулак" в поле добьют бывшего ударного героя (подчеркну, что это надо сделать обязательно, иначе от накатов не избавиться). Таких "зондеркоманд" у машины - одна, максимум две. Если вы успешно с ними разобрались, дальше начинается сплошное удовольствие - ходите по карте, захваченные города используете для производства золота. Развивать их не обязательно, просто выкупайте недельный прирост войск и оставляйте его в качестве гарнизона. Исключения, конечно, составляют города, раса которых совпадает с расой вашей столицы. Их стоит отстроить полностью. Займитесь поисками Грааля, обойдите обелиски, загляните в таверну и поговорите с хозяином, отстройте магические гильдии. Заскочите на черный рынок, купите артефакты и перераспределите их между героями. Играть можно очень долго. Именно при такой стратегии можно воочию увидеть в битве штук шестьдесят драконов или архангелов. Понятно, что при таком подходе старшие войска (ваши, конечно, а не противника) практически не расходуются. Часто бывают красивые битвы. Кстати, AI иногда ведет себя довольно здраво, жаль только, что лишь иногда... Финальная фаза проходит быстро и без особенных трудностей. Слишком велико ваше превосходство над компьютером. Обычно он пытается несколько раз организовать контратаку своими "универсалами" или попортить жизнь "тараканами" - просто будьте начеку. Кто предупрежден, как известно...

Стратегии с третьей по двести пятьдесят шестую включительно - игра против человека.

Первое: если вы уже научились бить машину, и уровень Imposible не представляет для вас никакой проблемы, а опыта multiplayer'а пока нет - не говорите знакомым, что вы круты в HoMM. Поведение человека качественно отличается от тупости AI. Второе: предложить универсальную выигрышную стратегию для multiplayer, по всей видимости, невозможно. Если

ваша стратегия разгадана или (что гораздо хуже) заранее известна, противник всегда найдет контр-статегию... Это не значит, что нужно постоянно бросаться от одной линии поведения к другой. Еще хуже - не иметь вообще никакой. Практика подсказывает, что бессистемный игрок проигрывает почти всегда.

Получив города и героев в начале, сразу посмотрите, кого можно еще нанять в таверне. Определитесь, кто будет главным, и - вперед! Кстати, не лишне знать, кем будет герой, - магом или воином - и с самого начала развивать необходимые скиллы, подбирать соответствующую экипировку. Старайтесь не терять войска, случайная стычка с героем противника в начале игры дает победителю большое преимущество в развитии. Очень сильно изменяется отношение ко вторичным скиллам и магии. Например, Diplomacy, Pathfinding, Logistics и Navigation, полученные в начале игры, позволяют быстро опередить противника в развитии. Disguise, не применяемый в игре с AI, становится чуть ли не наиболее часто используемым заклинанием. Visions тоже приобретает большее значение. Стоит побольше внимания обращать на особенности местности - можно спятать своего "таракана" в санктуарий, и мощный герой противника вынужден будет задержаться на ход-два, пока не подойдет его "универсал". А после этого - взять и упрыгать из-под носа у врага, использовав dimention door. Или перед подходом чужого героя к Hill Fort'у стоит поставить туда своего и принять бой. Зачем позволять противнику задешево усовершенствовать войска? Пусть сначала заслужит это право в бою. Если вы побеждаете, старайтесь добить все юниты противника и не дать ему возможности сбежать, даже если для этого придется пожертвовать несколькими лишними воинами. Уж будьте уверены, что вражеский герой уже пробежался по всем "качалкам" на территории соперника - выкупив его и проведя по своей территории, вы получите отличного бойца. Это стоит делать и еще по одной причине - просмотрев его скиллы, вы сможете сделать выводы о предпочтениях и возможных направлениях развития врага, а это - уже половина победы. Не забывайте об экономике. Не стесняйтесь "тараканить", разбивайте вражеские военные машины - разрушенная баллиста, к примеру, обойдется супостату в лишних 2500 золотых. Экономно расходуйте магию. Если на ваш "кулак" наскакивают чужие "универсалы", то весьма вероятно, что противник готовится дать решающую битву. Кстати, основных героев стоит иметь больше одного. С нашей точки зрения оптимально иметь троих - один "кулак" и два "штурмовика", но, конечно, это зависит от размеров и свойств карты. Эшелонируйте атаку и оборону и обязательно ведите вместе с атакующей группой героев хотя бы одного мощного spellcastera. Общеизвестная практика: сильный маг на одном быстром юните нападает на чужого героя, произносит заклинание, а затем сдается на милость победителя. Вы нанимаете его снова, и так продолжается до бесконечности. Если враг встал слишком близко к городу (или уличной таверне), эту операцию можно произвести несколько раз. Experience'а вам это не добавит (противнику, кстати, тоже), а вот войска соперника проредит. После такой трепки справиться с ним можно гораздо быстрее. Еще один известный прикол - в начале покупаем героя, который приходит с большим количеством войск. Оставляем все войска, кроме одного, в гарнизоне, нападаем на бродячих монстров, но не сражаемся (один в поле не воин), а сбегаем. Повторяем операцию, пока есть деньги. "Как!? - воскликнет неискушенный читатель (фанаты-то уже давно все поняли), - зачем такая расточительность?" Э, нет, батенька, - 300 pikeman'ов и 70 archer'ов вызывают уважение у бродячих монстров, и те практически всегда к вам присоединяются, так что все окупается с лихвой. Развивайте все города. Не брезгуйте младшими войсками, 2К скелетов или гоблинов - немалая сила. Не ищите "абсолютное оружие" - в HoMM III его просто нет. Всеми любимые Black Dradon'ы в одиночку гибнут слишком быстро. Заглядывайте в таверны и разговаривайте с хозяином - это даст дополнительную информацию о противнике и поможет в поисках Грааля. Полезность последнего трудно переоценить.

Еще много можно рассказать о Heroes of Might and Magic III, но место в журнале ограничено, да и самые "страшные тайны" мы приберегли для скорых баталий. До встречи в сети на полях Эратии...

Памятка взломщика

Ветераны шестнадцатеричных взломов, вероятно, помнят, как легко и непринужденно ломались вторые HoMM. И по старой памяти, понадеявшись на русский авось, залезли в файл с сохраненной игрой третьих. Но, как это ни прискорбно отметить, найти ничего не смогли - ни данных о герое, ни о ресурсах. У половины сразу же пропало желание ломать что-либо, и они, скрипя зубами, принялись за честную игру. Однако самые прозорливые, конечно, догадались, что просто необходимо воспользоваться новыми достижениями науки и техники - Magic Trainer Creator'ом, который в состоянии изменять необходимые значения прямо в памяти. Вышеописанную программку можно найти на нашем первом диске либо скачать с сайта www.gamenavigator.com. Итак, небольшая лекция о прекрасном бытии накаченных персонажей в далекой стране Эратии.

Сперва, как водится, подготовка. Действие первое и очень важное - достаем MTC любым из вышеперечисленных способов и запускаем его. Действие второе, не менее важное - запускаем HoMM3 и начинаем сценарий/кампанию. Действие третье, самое важное - запомните, а лучше запишите на бумажке имя своего героя. Запомнили? Записали? Теперь можно переходить к четвертой фазе операции - сохранению области памяти, в которой находится информация о вашем герое, на диск в виде отдельного файла. Итак, в Pid Lock (кнопочка справа от надписи Process ID) выбираете HEROES3.EXE, после чего необходимо отыскать в памяти нужную область. Искать рекомендуется по имени своего героя. Заходите в Search, в самом нижнем поле пишете имя героя и жмете кнопку с надписью ASCII. В результате получите несколько адресов, с которых начинается имя вашего героя. Теперь остается узнать, какой из них нужный, а какие - не очень. Приходится действовать следующим образом: перед поиском имени разбейте войска у героя по разным отрядам. Скажем, в первом - три юнита, во втором - два, в третьем - четыре и в пятом - один. Для вышеописанного примера вам необходимо выполнить следующие действия: щелкнув мышкой по адресу, вы попадете в просмотрщик области памяти. Опускаетесь на четыре строчки вниз, и если после нескольких байт FF будет стоять 03, через три 00 вы найдете 02, еще через три 00 - 04 и снова через три 00 - 01, то адрес, по которому вы щелкнули - правильный, его и необходимо запомнить. Закрываем окошки и лезем записывать файл. Щелкаем на кнопке под иконкой трехдюймовой дискеты и прописываем в поле Begin address тот адрес, который мы запоминали, а в End address - ваш запомненный+462. 462 в шестнадцатиричной системе - не ошибитесь. Для примера: запомненный адрес - 12EB371, тогда в End address необходимо записать 12EB7D3. После выполнения этих нехитрых действий жмите Save и записывайте собственно файл. Поздравляю, самое трудное позади. Осталось всего ничего - подправить файл в любом шестнадцатиричном редакторе и записать его обратно в память. Последнее действие выполняется так же, как и запись файла, только вместо кнопки Save необходимо нажать на Load и выбрать файл, который вы записали. Что? Вы спрашиваете, что же можно подправить в файле? Ну, во-первых...

...войска

Каждый уважающий себя герой должен иметь в своем распоряжении приличную армию, иначе и уважать-то никто не будет. Хотите заполучить, скажем, 698 черных драконов, 1098 красных драконов, 759 архангелов, 16000 древних бегемотов, 7495 гидр, 365 чемпионов и одного алмазного голема? Тогда необходимо сперва разобраться с тем, как записываются войска в память. Итак, в вашем файле под войска отведено 56 байт, начиная с адреса 76. Первые 28 байт описывают, какие войска у вашего героя, - на каждый отряд отводится по четыре байта. Информация о том, кто находится в отряде, записывается так: если отряд существует, то первый байт - кто находится в отряде (его-то и необходимо изменять), а в оставшиеся три записывается 00; если отряда нет, то во все четыре байта записывается FF. Какой байт необходимо записывать в первый, что бы получить необходимое войско, вам надо посмотреть в таблице, приведенной ниже. Оставшиеся 28 байт отведены под описание того, какое количесво войск в отрядах. И опять по четыре байта на отряд. Количество войск записывается в шестнадцатиричном формате, а оставшиеся байты заполняются нулями. Если отряда нет, то опять четыре FF. А для того, чтобы получить войско, описанное выше, вам необходимо изменить 56 байт, начиная с 76, на следующие: 53 00 00 00 52 00 00 00 0D 00 00 00 61 00 00 00 6E 00 00 00 0B 00 00 00 75 00 00 00 BA 02 00 00 4A 04 00 00 F7 02 00 00 80 3E 00 00 47 1D 00 00 6D 01 00 00 01 00 00 00.

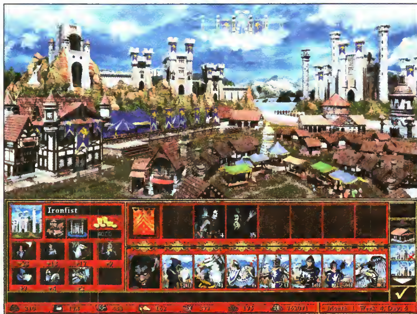
00 - Pikeman
01 - Halberdier
02 - Archer
03 - Marksman
04 - Griffon
05 - Royal Griffon
06 - Swordsman
07 - Crusader
08 - Monk
09 - Zealot
0A - Cavalier
0B - Champion
0C - Angel
0D - Archangel
0E - Centaur
0F - Centaur Captain
10 - Dwarf
11 - Battle Dwarf
12 - Wood Elf
13 - Grand Elf
14 - Pegasus
15 - Silver Pegasus
16 - Dendroid Guard
17 - Dendroid Soldier
18 - Unicorn
19 - War Unicorn
1A - Green Dragon
1B - Gold Dragon
1C - Gremlin
1D - Master Gremlin
1E - Stone Gargoyle
1F - Obsidian Gargoyle
20 - Stone Golem
21 - Iron Golem
22 - Mage
23 - Arch Mage
24 - Genie
25 - Master Genie
26 - Naga
27 - Naga Queen
28 - Giant
29 - Titan
2A - Imp
2B - Familiar
2C - Gog
2D - Magog
2E - Hell Hound
2F - Cerberus
30 - Demon
31 - Horned Demon
32 - Pit Fiend
33 - Pit Lord
34 - Efreeti
35 - Effreet Sultan
36 - Devil
37 - Arch Devil
38 - Skeleton
39 - Skeleton Warrior
3A - Walking Dead
3B - Zombie
3C - Wight
3D - Wraith
3E - Vampire
3F - Vampire Lord
40 - Lich
41 - Power Lich
42 - Black Knight
43 - Dread Knight
44 - Bone Dragon
45 - Ghost Dragon
46 - Troglodyte
47 - Infernal Troglodyte
48 - Harpy
49 - Harpy Hag
4A - Beholder
4B - Evil Eye
4C - Medusa
4D - Medusa Queen
4E - Minotaur
4F - Minotaur King
50 - Manticore
51 - Scorpicore
52 - Red Dragon
53 - Black Dragon
54 - Goblin
55 - Hobgoblin
56 - Wolf Rider
57 - Wolf Raider
58 - Orc
59 - Orc Chieftain
5A - Ogre
5B - Ogre Mage
5C - Roc
5D - Thunderbird
5E - Cyclops
5F - Cyclops King
60 - Behemoth
61 - Ancient Behemoth
62 - Gnoll
63 - Gnoll Marauder
64 - Lizardman
65 - Lizard Warrior
66 - Gorgon
67 - Mighty Gorgon
68 - Serpent Fly
69 - Dragon Fly
6A - Basilisk
6B - Greater Basilisk
6C - Wyvern
6D - Wyvern Monarch
6E - Hydra
6F - Chaos Hydra
70 - Air Elemental
71 - Earth Elemental
72 - Fire Elemental
73 - Water Elemental
74 - Gold Golem
75 - Diamond Golem

Как только вы научитесь изменять количество и состав войск, можете приниматься за...

...артефакты

Которых в Героях хоть пруд пруди. Артефакты лучше всего делать, вернее, создавать, в рюкзаке героя, из которого он может их преспокойно достать, экипировать, либо просто подарить другому герою. На "день варенья". Начинаются "backpack'ные" артефакты с адреса 1A2. На каждый отводится по восемь байт. Если он присутствует, то первый байт обозначает, что зто за артефакт, затем идут три 00, после чего обязательно четыре FF. Если артефакта на месте нет, то все восемь байт - FF. Что необходимо писать в первом байте, смотрите ниже. Для примера приведем порядок изменений: чтобы получить Blackshard of the Dead Knight, Crest of Valor, Talisman of Mana и Tome of Fire Magic, необходимо заменить 32 байта, начиная с 1A2, на следующие: 08 00 00 00 FF FF FF FF 32 00 00 00 FF FF FF FF 4A 00 00 00 FF FF FF FF 56 00 00 00 FF FF FF FF.

04 - Ballista
05 - Ammo Cart
06 - First Aid Tent
07 - Centaurs Axe
08 - Blackshard of the Dead Knight
09 - Greater Gnoll's Flail
0A - Ogre's Club of Havoc
0B - Sword of Hellfire
0C - Titan's Gladius
0D - Shield of the Dwarven Lords
0E - Shield of the Yawning Dead
0F - Buckler of the Gnoll King
10 - Targ of the Rampaging Ogre
11 - Shield of the Damned
12 - Sentinel's Shield
13 - Helm of the Alebaster Unicorn
14 - Skull Helmet
15 - Helm of Chaos
16 - Crown of the Supreme Magi
17 - Hellstorm Helmet
18 - Thunder Helmet
19 - Breastplate of Petrified Wood
1A - Rib Cage
1B - Scales of the Greater Basilisk



1C - Tunic of the Cyclops King
1D - Breastplate of Brimstone
1E - Titan's Cuirass
1F - Armor of Wonder
20 - Sandals of the Saint
21 - Celestial Neklace of Bliss
22 - Lion's Shield of Courage
23 - Sword of Judgement
24 - Helm of Heavenly Enlightenment
25 - Quiet Eye of the Dragon
26 - Red Dragon Flame Tongue
27 - Dragon Scale Shield
28 - Dragon Scale Armor
29 - Dragonbone Greaves
2A - Dragon Wing Tabard
2B - Necklace of Dragonteeth
2C - Crown of Dragontooth
2D - Still Eye of Fortune
2E - Clover of Fortune
2F - Cards of Prophecy
30 - Ladybird of Luck
31 - Badge of Courage
32 - Crest of Valor
33 - Glyph of Gallantry
34 - Speculum
35 - Spyglass
36 - Amulet of the Undertaker
37 - Vampire's Cowl
38 - Dead Man's Boots
39 - Garniture of Interference
3A - Surcoat of Counterpoises
3B - Boots of Polarity
3C - Bow of Elven Cherrywood
3D - Bowstring of the Unicorn's Mane
3E - Angel Feather Arrows
3F - Bird of Perception
40 - Stoic Watchman
41 - Emblem of Cognizance
42 - Statesman's Medal
43 - Diplomat's Ring
44 - Ambassador's Sash
45 - Ring of the Wayfarer
46 - Equestrian's Gloves
47 - Necklace of Ocean Guidance
48 - Angel Wings
49 - Charm of Mana
4A - Talisman of Mana
4B - Mystic Orb of Mana
4C - Collar of Conjuring
4D - Ring of Conjuring
4E - Cape of Conjuring
4F - Orb of the Firemament
50 - Orb of Silt
51 - Orb of Tempestuous Fire
52 - Orb of Driving Rain
53 - Recanter's Cloak
54 - Spirit of Oppression
55 - Hourglass of the Evil Hour
56 - Tome of Fire Magic
57 - Tome of Air Magic
58 - Tome of Water Magic
59 - Tome of Earth Magic
5A - Boots of Levitation
5B - Golden Bow
5C - Sphere of Permanence
5D - Orb of Vulnerability
5E - Ring of Vitality
5F - Ring of Life
60 - Vial of Lifeblood
61 - Necklace of Swiftness
62 - Boots of Speed
63 - Cape of Velocity
64 - Pendant of Dispassion
65 - Pendant of Second Sight
66 - Pendant of Holiness
67 - Pendant of Life
68 - Pendant of Death
69 - Pendant of Free Will
6A - Pendant of Negativity
6B - Pendant of Total Recall
6C - Pendant of Courage
6D - Everfloving Crystal Cloak
6E - Ring of Infinite Gems
6F - Everpouring Vial of Mercury
70 - Inexhaustible Cart of Ore
71 - Eversmoking Ring of Sulfur
72 - Inexhaustible Cart of Lumber
73 - Endless Sack of Gold
74 - Endless of Bag Gold
75 - Endless of Purse Gold
76 - Legs of Legion
77 - Loins of Legion
78 - Torso of Legion
79 - Arms of Legion
7A - Head of Legion
7B - Sea Captain's Hat
7C - Spellbinder's Hat
7D - Shakles of War
7E - Orb of Inhibition

Закончив с увешиванием себя медальками и побрякушками, можете приниматься за умения героя или...

...skills

Под умения героя отводятся 57 байт, начиная с AE. В пятидесяти шести информация записывается так: каждый байт - скилл. Скилы располагаются в таком порядке:

AE,CA - Pathfinding
AF,CB - Archery
B0,CC - Logistics
B1,CD - Scouting
B2,CE - Dyplomacy
B3,CF - Navigation
B4,D0 - Leadership
B5,D1 - Wisdom
B6,D2 - Mysticism
B7,D3 - Luck
B8,D4 - Ballistics
B9,D5 - Eagle Eye
BA,D6 - Necromancy
BB,D7 - Estates
BC,D8 - Fire Magic
BD,D9 - Air Magic
BE,DA - Water Magic
BF,DB - Earth Magic
C0,DC - Scholar
C1,DD - Tactics
C2,DE - Artillery
C3,DF - Learning
C4,E0 - Offense
C5,E1 - Armorer
C6,E2 - Intelligece
C7,E3 - Sorcery
C8,E4 - Expert Resistance
C9,E5 - First Aid

В первых двадцати восьми байтах записывается информация так: если байт 00 - геройуменьем не владеет, 01 - уровень владения basic, 02 - advanced и 03 - expert. В следующих 28 байтах по тем же самым умениям проставлены порядковые номера - у первого по счету skill'a - 01, у второго - 02 и т.д. В последнем байте пишется, сколько всего умений знает герой.

Если вы хотите "научить" своего героя Expert Earth Magic, Advanced Intelligece, Expert Logistics и Basic Wisdom, то, начиная с AE, у вас в файле должно быть прописано: 00 00 03 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 02 00 00 0 0 00 00 03 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 04

Ну, а основные характеристики располагаются по таким адресам: 42F - Attack, 430 - Defence, 431 - Spell Power и 432 - Knowledge. Все, играйте на здоровье.

Warzone 2100

Кирилл Алехин

Жанр	Стратегия
Издатель	Eidos Interoctive
Разработчик	Pumpkin Studios
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay
Дата выхода	Май 1999 года

Не могу сказать, что при первом же взгляде на подотчетную "зону боевых действий" у меня сразу начались колики и радостное повизгивание "Хочу-хочу-хочу!". Скорее наоборот - радужные скриншоты и подсмотренный кусочек из игры ввели меня в состояние легкого уныния, потому как обычно все это оказывается сплошным очковтирательством, призванным подогреть интерес к никчемному, в сущности, проекту. Да и размер демо-версии, выкачанной из всеохватывающей Сети, внушал определенные опасения. Ну разве можно разместить достойную "дему" в 15-тимегабайтном архиве, когда даже регулярные патчи к уже готовым играм "весят" всего лишь в пару раз меньше? Оказывается, можно.



Увы, все планы разругать Warzone 2100 в пух и прах разрушились уже через пару минут после распаковки с трудом добытого архива. У ребят из конторы с забавным названием Pumpkin Studios все получилось настолько целостно и правильно, что и (горестный плач всех критиков) придраться в общем-то не к чему. Но обо всем по порядку.

Стандарты

Да, это клон. Типичный, C&C-шный, с достойной армагеддонистой предысторией а-ля третья мировая война и приятным, несмотря на гениальность сюжета, воплощением.

Как и в любом порядочном клоне, у игрока имеется база - одна штука, источник энергии - несколько штук, клонированные из клонообразных клонов юниты - много-много штук. Это - стандарт. Вид ресурсов, один-единственный на все небогатое хозяйство, добывается из скважин, называется нефтью и не требует хранения или переработки. Перечень базовых (во всех смыслах) построек уныл, как рассвет над пасмурным Гадюкино, и запоминается сразу и навсегда.

То есть, вроде бы все как у людей. Ан нет, не на тех напали: в игре есть (или будет - это сложный теологический вопрос) ровно 2 (прописью: две) фишки, которые совершенно меняют отношение к продукту.

Импровизация

Фишка первая - графика. Движок выполнен в абсолютном 3D, дышит полигонами и без акселераторов нервничает и тормозит. Зато с простым первым Voodoo игра оживает и дает насладиться красотами на полную катушку. Отличный затекстуренный ландшафт, аккуратные здания и юниты, неплохие взрывы и прочие спецэффекты - все это мы уже видели. Но вот чтобы с хорошей скоростью и на Pentium 166...

Главный же плюс Warzone'овского 3D - это полный контроль над зоной боевых действий. Игровое поле крутится-вертится, меняет масштаб - достаточно поводить мышкой. И опять же, быстро и без катастрофического падения FPS (чем сильно грешил, например, Warhammer: Dark Omen).

Фишка номер два не столь оригинальна, но тоже добавляет игре немало приятных моментов. Абсолютно любой юнит можно собственноручно "сварганить" из набора базовых деталей, чтобы потом пустить в массовое производство! Да, мы это уже не раз видели, но все-таки возможность выработать свою тактику и конструировать юниты, создать, скажем, оригинальную винтовую мясорубку с огнеметом на бронированном брюхе - все это очень и очень радует. Правда, в деме позволяют только на минутку заглянуть в инженерный отсек танкостроительного комбината - набор доступных компонентов пока что слишком мал. Увы нам, но придется подождать финального релиза.

А в общем, чтобы привить симпатию к Warzone, незачем концентрироваться исключительно на "фишках". Уже благодаря множеству мелочей, типа крутеющих по мере уничтожения противника юнитов или множества возможностей, даруемых честным бугристым рельефом, две миссии демы проходятся "на ура".

Мало того, что всего уже виденного в полной версии будет БОЛЬШЕ и ЛУЧШЕ, заявлен еще и интереснейший мультиплеер (с такими-то возможностями в области дизайна юнитов!), и прочие шалости. Главное, чтобы Pumpkin не напортачили. Будущее RTS в их мозолистых руках.

Corsairs

Владимир Веселов

Жанр	RTS
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Я человек нетребовательный. И если в игре не окажется особых графических изысков, вычурного сюжета, сногсшибательных новшеств и полной исторической достоверности - я не слишком огорчусь. Для меня главное - играбельность. Такое вот скромное, но категорическое требование. Потому как, если оно не соблюдается, то все остальное отходит на второй план.

К чему я клоню? А к тому, что Corsairs игра неинтересная, хотя в ней и есть все, что я уже перечислил выше. Как такое получается? Давайте разберемся по порядку.

Сюжет и достоверность

Название игры прозрачно свидетельствует, что нам предлагается попробовать себя в шкуре морского "джентльмена удачи". Уже в преамбуле нам обещают три короба, полных приключений и путешествий, опасных сражений и прочих прелестей пиратского бытия. Казалось бы - все здорово, ан нет - ибо авторы отняли у игрока свободу выбора и действий.

В классическом случае корсар - это

не пират, он воюет под флагом определенного государства и в кармане сюртука держит разрешение на занятие разбойным промыслом по отношению к судам страны-врага - каперское свидетельство. Можно считать, что в некотором роде он находится на государственной службе. Но только в некотором роде - все авантюры корсар проворачивает на свой страх и риск, а если и выполняет какие-то поручения государственных чиновников, то это не правило, а исключение. Разработчики же из Microids почему-то навязывают нам другое положение вещей - почти все миссии начинаются с категорического приказа губернатора или адмирала плыть туда-то и делать то-то.

Что само по себе не так уж и страшно, та же Tides of War, например, также состояла из последовательно выполняемых миссий. Собака зарыта в том, насколько эти миссии привлекательны. Помните, как в пиратских кампаниях Tides of War приходилось разыскивать сокровища Эльдорадо или гоняться за кораблем-призраком? Не миссии, а подарки судьбы.

В Corsairs же дела обстоят противоположным образом. Так, четыре тренировочных задания преподносятся как сдача "корсарских" экзаменов. По окончании каждого из них вам выдается красивая бумажка, удостоверяющая, что теперь вы специалист в навигации, управлении артиллерией или по абордажным схваткам. И только после этого игрок получат то самое каперское свидетельство, которое, если следовать исторической правде, мог купить любой желающий.

Новшества

Так и быть, брюзжание по поводу сюжета и исторической достоверности посчитаем капризами пресыщенного геймера, но вот претензии к организации сражений таковыми не назовешь. Среди благих намерений авторов было предоставление игроку возможности поуправлять эскадрой (хотя, какое это новшество, управление соединением кораблей было добротно реализовано уже в отечественных "Морских Легендах" - прим. Глав. ред.), выбирать оружие, менять площадь парусности и прочее. Получилось же как всегда. Управлять эскадрой практически невозможно, даже если в ней всего два корабля. Обладай ваши подчиненные интеллектом, можно было бы ограничиться отдачей команд... Увы, не обладают.

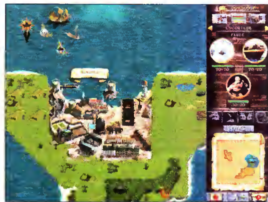
Морские баталии в Corsairs выглядят, по меньшей мере, странно. Кораблики мечутся по морю, обстреливают друг друга, сталкиваются, расходятся. Причем все происходит с такой скоростью, что не только управлять боем, но просто понять, что творится на экране, подчас невозможно. Вот и попробуйте поруководить несколькими кораблями при таком раскладе.

Еще один технологический "пролет" - негодная система руководства абордажными схватками и сражениями на суше, из-за чего все получается слишком скучно. Судите сами - в абордаже с обоих сторон принимает участие по 30 бойцов (причем это количество практически не зависит от результатов предыдущего боя и от размеров корабля), которые покрикивают друг на друга и заторможено машут абордажными саблями сперва на абордажных трапах, а после - на палубе атакуемого корабля. Вокруг общей свалки бродят какие-то неприкаянные одиночки, будто чего выискивают.

В общем, глядя на такую вот битву, остро сожалеешь о том, что этот режим нельзя отключить.

Графика и интерфейс

На первый взгляд, с графикой в игре все обстоит нормально. Красивые



кораблики поднимают и спускают паруса, вспенивают волны. На островах располагаются вполне симпатичные верфи, форты, маяки и прочие достопримечательности. Одним словом, если бы графике в игре достаточно было бы быть красивой, претензий бы не было. Но ведь она должна быть еще информативной и функциональной, а вот тут не все обстоит хорошо.

Без труда можно отличить бриг от флейта или фрегат от корвета, с некоторым трудом можно понять, какой корабль свой, а какой неприятельский, и уж совсем трудно определить, сильно ли повреждена та или иная посудина. Что касается строений на берегу, то они и вовсе не несут никакой смысловой нагрузки, кроме украшения пейзажа. А ведь в игре есть строительство и ремонт кораблей, торговля и наем экипажа, возведение построек и их апгрейд. Однако, ко всем этим опциям можно попасть только через меню - сколько бы вы ни щелкали на соответствующих постройках, толку не будет.



Жестокое разочарование

Именно так можно охарактеризовать ощущения от игры в целом. Поэтому я не стану вдаваться в какие-либо подробности, чтобы не тратить ваше драгоценное время / нашу драгоценную журнальную площадь. Всем же любителям Pirates! сообщаем, что на презентации Pentium III главреду удалось поглазеть на тех "Корсаров", которые в достаточно скором времени собирается издать компания "Акелла". Первые впечатления - самые благоприятные: красотища и движище, сюжетище и размах... Как только, так сразу мы вам о ней и расскажем во всех деталях.

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●○○○○○○○○

Рейтинг 4.6

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Денис Гусев

North vs. South

Жанр	Wargame
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Erudite Software
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200MMX, 32 Mb
Multiplayer	DirectPlay

"Дерево Свободы должно время от времени омываться кровью патриотов"
Томас Джефферсон, 1787 г.

...Гражданская война поражает страну подобно безумию, включающему скрытые механизмы самоуничтожения. Брат идет на брата, сын поднимает руку на отца. С людей сходит тонкий налет цивилизации, и бывший добропорядочный гражданин превращается в безумного убийцу.

В апреле 1861 года и на прогрессивном севере и на рабовладельческом юге Америки добровольцам объявили, что все очень просто: одно сражение - и они героями вернутся домой, выполнив гражданский долг. Новобранцы шли на фронт, как в увлекательное путешествие. Никто из них и не думал, что долгих четыре года беспрерывной резни унесут 600 тысяч жизней...



■ Беглый огонь никого не пугает



■ Попытка форсировоть ручеек

North vs. South - очередной воргейм на тему Гражданской войны, в котором вам предложат поучаствовать в сражениях - исторических или вымышленных - и пройти кампанию за одну из сторон.

Битва командиров

Желая усилить роль лидера в игре, разработчики "ухитрились" создать чрезвычайно запутанную систему командования. Когда начинаешь играть, требуются поистине нечеловеческие усилия, чтобы понять, как же все-таки совершать зти ходы и почему капризный юнит не реагирует на ваши командные окрики. Нигде не наблюдается и заветной кнопки "конец хода".

Вся соль в том, что на каждый ход вы и ваш противник получаете определенное количество "импульсов", равное рейтингу командующего армией (который постоянно "шифруется" где-то в гуще войск; отличительная примета: восседает на белом коне и страшно боится с него упасть). Под "импульсом" понимается возможность выбрать любого командира корпуса или отделения и отдать строго ограниченное число приказов его подчиненным, находящимся в радиусе влияния зтого самого командира. Чтобы "не проспать", где и кем можно командовать, следите за боевым знаменем - если над подразделением развевается флаг, значит, оно готово выслушать ваши ценные указания.

Рейтинг лидера символизирует степень его умения управлять людьми; соответственно, чем лучше командир, тем больше приказов он может отдать и тем проворнее будут действовать его подчиненные. Посему умные офицеры вынуждены носиться с одного места на другое, дабы обеспечить контроль над ситуацией. Оставшись без присмотра, солдаты станут неуправляемыми и сразу "сделают ноги" с поля боя.

Бравы ребятушки

Девятнадцатый век не сильно балует игрока разнообразием войск: извечные пехота, кавалерия и артиллерия. В North vs. South особую важность приобретает боевое построение: солдаты в колонне не могут стрелять, а если построить их в длинную шеренгу, то горе-вояки, хоть и начнут вести огонь по противнику, но не смогут маневрировать под ответным обстрелом. Кавалеристам, дабы взять в руки винтовку, нужно сначала спешиться; а пушку, перед тем как она начнет исполнять свою непосредственную обязанность (ядрометание), надобно установить и закрепить. Если отряд получил команду двигаться к черту на кулички, то, дойдя до места назначения, он так и будет стоять, нюхая ветер и полностью игнорируя противника. Чтобы ваши "умницы" таки приметили недружественные формирования, необходимо принудительно развернуть их в нужную сторону.

Высокая мораль ваших войск - один из ключей к победе. Если подставить солдат под неприятельский огонь, даже самые стойкие вояки не выдержат и оставят неудачную, по их мнению, позицию. Ослабленных затяжным сражением солдат можно попытаться воодушевить, но зто палка о двух концах. Кавалерия, например, страдает от приступов чрезмерной "веселости" и начинает яростно преследовать бегущих врагов, тем самым позволяя заманить себя в ловушку.

Чистая красивость

Хорошая графика и плавная анимация - большая редкость для воргеймов. В North vs. South привлекает именно безупречная красота и выверенность движений юнитов. При максимальном увеличении отчетливо виден каждый солдат, лошади скачут совершенно естественно, а образовывающееся со временем месиво из погибших бойцов выглядит так, как оно и должно выглядеть. Можно заметить, как артиллерист перезаряжает пушку перед выстрелом, а кавалеристы с акробатической легкостью выскакивают из седла.

Как ни странно, стройные ряды красивых солдатиков несколько отвлекают от игры. В классических воргеймах все внимание сконцентрировано на расположении войск, а здесь на объемной карте оно не всегда просматривается должным образом. Совсем как в шахматах: зкзотичными трехмерными фигурами управлять сложнее, нежели плоскими символами на 2D-доске. Впрочем, хорошее графическое оформление North vs. South, скорее, все-таки оживляет зту весьма неторопливую игру.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●○○○○○○

Рейтинг 6.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Сергей Калинин

Army Men 2

Жанр	RTS
Издатель	3DO
Разработчик	3DO
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, IPX, LAN, модем

Что делать бедным и несчастным разработчикам, опоздавшим на флагман игровой индустрии и печально плетущимся в авангарде? Что делать тем, кто пришел в самый последний момент раздачи геймерских симпатий и практически ничего не получил? Что делать тем, кому не досталось ни одной, даже самой завалящей идейки, которую можно было бы воплотить в нечто, любимое, а главное - покупаемое привередливыми игроками? Отправляться восвояси? Или попытаться создать что-нибудь стоящее?

На самом деле придумать нечто новое не так уж и сложно. Достаточно взять хорошо зарекомендовавшее себя старое и... изменить один параметр, тот самый, что, по мнению любого нормального человека, изменению не подлежит. Используя данную методику, можно создать фантастическую вселенную буквально за пять минут.

Или, к примеру, игра Small Soldiers. Попробуйте заменить героев на нормальных бойцов и получите рядовой боевичок. А так - вполне ничего. Игрушки борются за идею, люди им помогают, все цивильно и вполне неординарно. Теперь возьмем игру Commandos, упростим ее до безобразия, вместо воинов поставим пластмассовых солдатиков, вместо танков - игрушечные машинки, и получим предмет обзора - Army Men 2 от 3DO.

Целлулоид vs. Пластмасса

Стратегия - великая вещь по определению. И, как и все великие вещи, - массами не понятая. Массы, в большинстве своем, предпочитают RTS, причем с явным уклоном в аркадность. Массам надо потакать, иначе они обижаются и игнорируют твое ненаглядное творение. Army Men 2, как вы уже наверное догадались, это RTS. Не то чтобы клон Dune 2 в чистом виде, но и особых примет, выделявших бы игру из ряда таких же "середнячков", не наблюдается.

Зато есть начальник, который самый главный, - Сержант, командир отряда из 3-4 зеленых салаг. Последние закончили курс пластмассового бойца и умеют управляться только с винтовками. Командир же является дипломированным выпускником школы целлулоидных сержантов и знает, что такое пулемет, миномет и гранатомет. То есть, может использовать все найденное снаряжение, вызывать подкрепление и... лечить своих подопечных. К слову, ассортимент средств уничтожения в игре достаточно неординарный. Кроме рядовых пушек, присутствуют такие интересные вещи как, например, лупа, позволяющая сжигать противника, фокусируя на нем луч света. Кроме того, солдатики могут использовать для нужд родины подручную технику (джипы, танки и даже катера). Здесь никаких претензий к разработчикам нет.

Пинать создателей будем за сюжет, вернее, за его отсутствие, а также за малое количество игровых миссий. Их - ни много, ни мало, а ровно 12. И, при всем разнообразии заданий, проходятся эти шедевры дизайнерской мысли за 3-4 часа на максимальном уровне сложности. А затем - либо переходить на Multiplayer, либо переигрывать все сначала (это навряд ли).

Как водится, воспоем хвалебную оду "За упокой AI". Почил бедолага в бозе, так и не родившись. Печально. Хочется заплакать, закинуть игру в самый дальний угол и упиваться собственным горем. И сопереживать солдатам противника, которых ни мама в детстве, ни сержант чуть позже так и не научили, что пули - это плохо, что по врагу надо стрелять, а не строить ему глазки. Вот и стоят они, бедолаги, на посту, считают звездочки и мечтают о своем пластмассовом рае. А если серьезно, то просто стыдно становится воевать с такими горемыками - как будто у ребенка игрушку отнимаешь.

Ложка меда в бочке дегтя

Заставки и межуровневая анимация выполнены отлично. Они не просто красивые, они интересные и прикольные. Возникает желание специально провалить миссию, чтобы еще раз взглянуть на ролик, в котором попавший в плен Сержант гибнет от руки врага. За заставки - твердая пятерка. Графическое исполнение самой игры, увы, оставляет желать лучшего. И отбивает всякое желание в эту самую игру гамиться. На дворе ожидается третье тысячелетие, а на экране - убогие спрайты. Спрайтовые взрывы и спрайтовый огонь - это, согласитесь, не придает игре привлекательности. Вот художники-аниматоры поработали неплохо. Модели солдат заслуживают всяческих похвал. Можно даже присудить им медаль за "естественность движений".



Музыка в игре хороша, не надоедает и создает настроение. Не более того. О звуковом оформление можно сказать только одно: оно есть.

Что нас губит

Подведем итоги. Первая часть Army Men, выпущенная 3DO в 1997 году, не снискала себе популярности в игровых массах. И есть такое мнение, что вторая часть пойдет по проторенной предшественницей дорожке. Количественные улучшения - это, конечно, хорошо, но о качественных тоже не стоит забывать. Забыли, ей-Богу, забыли! Оружия много, техники много, много всего! А графика - спрайтовая, и игровой процесс остался на том же уровне. Так возрадуйтесь, фанаты первой части... А мы молча проставим рейтинг.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○

Рейтинг 5.3

Время освоения: от 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Prime

Арнольд Чернов

Жанр	Геостратегия/Симулятор ЛПР
Издатель	Может быть Вы?
Разработчик	Moyo Limited T.V.O.E. Gmbh.
Дата выхода	Начало апреля 1999 года
	Windows 95, 98

Рядового геймера, того самого, что в представлении нормального человека выглядит как великовозрастный оболтус, способный только клавиши давить да в игры играться, удивить чем-нибудь новым достаточно трудно. Показываете вы ему C&C 2000, а он после первого заставочного экрана сучит ногами, аки молодой конь, и орет, что де "достали вы, клоноклепатели, Dune 2 рулеззз унд форевер". Подашь на суд этой растрепанной личности какой-нибудь наикрутейший квест, который и песенки поет, и видео играет, как телевизор, разве что запахи игнорирует, а геймер насупится, пригорюнится и взвоет: "И где ты, мой Ларри ненаглядныы-ы-



ый?!". Трудно, ой как трудно иметь дело с такими вот личностями. А статьи для них писать - так вообще сплошное наказание! Ты ему: "Графика в игре хорошая, прям как в Quake". А он тебе: "Парень, да этой игре до Quake... В Quake, вот здесь вот, в левом верхнем углу, пиксель с координатами 450 и 57 красненьким светился, а знаешь ли, что этот пиксель есмь проявление оптимизации движка полигонального? Да и вообще - руки прочь от Кваки!". Вот и приходиться либо игнорировать выпады со стороны этой неуравновешенной аудитории, либо писать с оглядкой, а не перехвалил ли я чего? Отсюда и усредненные рейтинги, отсюда и следование тупой модели "похвалил - в конце опусти" и наоборот. А то мало ли, найдется кучка фанатов, затерроризирует редакцию письмами с воплями "за што, мол, мою самую любимую игру опустили?!". И ведь не отмашешься потом правами человека, крича, что "каждый волен иметь свое собственное мнение". Затопчут тебя, вместе с твоим "сумнением" затопчут, с землей сравняют и продолжат играться. Э-эх...

Но бывают в жизни исключения. Игра вот появилась недавно, как гром с неба ясного. Принесли нам бету и попросили рассказать о ней на страницах журнала. Дело было под конец номера, делать было... В общем, стали разбираться всей редакцией. И сели. Перед компьютером. Долго терли раскрасневшиеся от недосыпания глазки, пытаясь понять, а не наваждение ли? И контора разработчиков вроде не ахти как известна, и денег у ребят куры не клюют по причине их отсутствия (денег, а не кур). Однако же! Игра - чудо как хороша! Свежая идея, отменная реализация, опять же, колорит. Стратегия, но не клон, квест, но свобода действий полная, симулятор, но *реальный*. И решили мы: черт с ними, с геймерами задвинутыми. Ну хорошая ведь игра, вот и хвалить будем на полную катушку. Одна ведь она у нас, такая.

Гармония

Prime можно разделить на четыре основных части. Если угодно, обозвите их миссиями, ведь они имеют стратегическую цель, которой очень хочется достичь. Отмечу, что при всем моем "скромном" геймерском опыте, застрял я в районе четвертой миссии, причем уже где-то в середине третьей нутром чуял - дальше будет хуже. Если бы не дебагнутая бета, позволявшая пропускать самые трудные моменты (само собой, в финальном релизе такой возможности не будет), не видать мне четвертого этапа, как своих ушей. Одно знаю точно - Prime можно с уверенностью назвать одним из самых заковыристых представителей стратегического жанра. В отличие от традиционной стратегической игры, где все сценарии на одно лицо и отличаются только ресурсами, количеством войск противника (или, в нашем случае, недоброжелателей) и рельефом местности, здесь наблюдается прямо-таки вопиющая разница, как будто пользователю предоставляется четыре различных игры. И вопиять полным голосом от такого подхода вы начинаете уже в начале второго эпизода, когда понимаете, что приобретенный в предыдущем задании опыт в текущем оказывается бесполезен, неприменим - так, пятая нога у собаки. Более того, в самых неожиданных местах начинают вскрываться последствия ваших непродуманных действий, совершенных в самом начале первой миссии.

Бьешь себя по лбу и думаешь: "Каким же идиотом я был! Нет, ну *зачем* я это сделал?". Странное дело - то, что на первом этапе казалось чем-то важным, оказалось впоследствии мишурой. Зато то, чем вы с легкостью пренебрегли (что-то с моста свалилось в реку, например), потом вырастает в задиристое *нечто*, а мост над речкой Вонючкой в какой-то задрипанной деревеньке приобретает мировую важность. Парадокс, и при этом факт! Садясь играть в Prime в ...дцатый раз, чувствуешь себя неоперившимся птенцом, и знать не знаешь, каким лицом повернется к тебе игра. А все благодаря специальному алгоритму генерации сценариев. Разработчики кличут свое "ноу-хау" заумным термином "генератор русской безалаберности".



В этой игре вы будете чиновником. И поверьте, от столь прозаичного главного героя игра не теряет ни грамма привлекательности. Наоборот, уже после пары часов игрового времени понимаешь, что взяточничество все-таки не является для слуг народа основным видом деятельности. Нет, умение деликатно и со вкусом класть в карман, само собой, - одно из основополагающих, но и про работу тоже забывать не стоит. Тем более, что от результатов вашего труда непосредственно зависит дальнейшее развитие сценария. Кстати, ваше присутствие в игровой среде обозначено довольно схематично (увидеть лицо главного героя можно только в зеркале). Одним словом, вы будете ЛПР - Лицом, Принимающим Решения.

Начало хорошее...

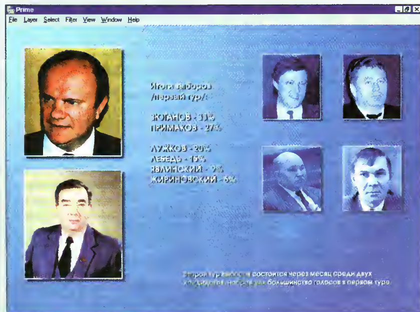
В начале вы руководите парламентом великой державы. Можете считать себя спикером. Или председателем президиума сената. Поставленная задача довольно проста: требуется, чтобы подопечный парламент принял основной документ страны - сиречь Конституцию. Собственно, она уже написана и почти одобрена парламентским большинством. С полным текстом можно ознакомиться в любой момент. Текст краток, написан хорошим литературным языком и достаточно неоднозначен, чтобы удовлетворить все заинтересованные стороны. И все же, несмотря на легкую иронию и изрядную порцию юмора, это настоящая Конституция игрушечного демократического государства. Спор идет только по нескольким вопросам.

В этом месте проявите особенное внимание! Потому что вопросы эти ключевые. Если вы захотите ответить на них однозначно, то не добьетесь большинства при голосовании. Придется искать компромисс, причем каждое неудачное общее голосование уменьшает шансы на достижение последнего (депутаты начинают артачиться, качать права). Зато можно образовать по каждому вопросу комиссии и добиваться компромисса с их помощью. Если результаты работы комиссий окажутся неудовлетворительными, то в вашей власти разбивать сложные вопросы на более мелкие и организовать новые комиссии. Можно, конечно, достать кошелек и протащить конституцию большинством купленных голосов, но влетит это в копеечку, а денег у главного героя ой как мало (да и вообще, в игре постоянно ощущается нехватка дензнаков - то чиновники проворуются, то депутаты начнут приватизировать свои квартиры за ваш счет).

Игровой парламент неоднороден и разделен. Вы можете совещаться с лидерами фракций и движений, оказывать давление на руководителей комиссий. При всем при этом вы будете просто завалены информацией. Приготовьтесь внимательно читать газеты (а уважение журналистов - отдельная песня, притом печальная), слушать радио, ваши помощники будут готовить справки по актуальным вопросам, вы получите доступ к секретным досье, многочисленные доброжелатели с радостью будут сообщать свежие сплетни, и, конечно, каждая более или менее заметная фигура парламента будет стремиться довести до вашего сведения свое мнение по любому вопросу.

Игроку предстоит разобраться в этом хаосе и поделить немалый массив данных на три кучки: нужная, ненужная и ложная. Противник на этой стадии будет только один - неумолимое время. Если за отведенный игровой год не удастся достичь полного и безоговорочного консенсуса, парламент будет распущен, и вы останетесь не у дел. Зато если преуспеете, то перейдете на второй этап. А состряпанная Конституция еще вам аукнется!





Штирлиц спал...

Вы - главный разведчик все той же великой страны. Можете думать, что вы - директор ЦРУ или ГРУ, или Моссад, или Интеллиджент Сервис. Наследство досталось аховое - агентура провалена, персонал деморализован и смотрит на сторону, финансирование дохлое. Но кто-то еще продолжает действовать, контора еще жива, донесения поступают, работа ведется. Ваша задача - восстановить количественный и качественный состав агентуры, обучить новобранцев, привлечь специалистов, пробить финансирование. И опять вы будете анализировать гигантский массив информации. К вам будут поступать шифровки, ориентировки, аналитические записки, вы будете присутствовать на допросах вражеских агентов и получать донесения своих. Среди которых окажется пара-тройка предателей, ведущих двойную игру. И здесь вам надо сыграть чисто. Разобраться в потоке данных, отделить зерна от плевел, дезинформацию от истины, дезу отправить противнику, а то, что с вашей точки зрения полезно узнать высшему руководству — этому самому высшему руководству страны. Противник, накормленный вашей дезинформацией, отвлечется на порожденные ею проблемы и оставит вашу агентуру в покое. Родное руководство за грамотно поданные сведения увеличит денежный ручеек, протекающий через финчасть вашей конторы. Вы сможете повысить оклады сотрудникам, выплачивать премии, обеспечивать защиту, оплачивать вербовку новых агентов, закупать и совершенствовать спецтехнику; с вдохновенно работающей агентурой и более совершенной техникой перехватывать, дешифровать и анализировать еще больше разведданных. И, в конце концов, получить в свое распоряжение надежные каналы связи и информации, которые вам очень пригодятся в дальнейшей миссии.

Я расту, расту!..

За "достигнутые достижения" вас переместили к рулю внешнеполитического ведомства все того же великого государства. Оставленный вами на произвол судьбы парламент не забыл вас.

Уже знакомые вам по первой части слуги народа снова предлагают простые решения стоящих перед вами сложных проблем. И не только предлагают, но и принимают в своем парламенте законы и постановления, которые зачастую осложняют вашу профессиональную деятельность. А ведь вам предстоит тяжелая работа, результатом которой должны стать мирные договоры, пакты о ненападении, соглашения о разделе сфер влияния, определение зон жизненных интересов и тому подобное. Ваши друзья из разведки будут вам помогать (ведь вы уже разобрались, кто ваши друзья?). Они соберут компрометирующие материалы на большинство иностранных деятелей, а уж вы сами будете решать, как ими воспользоваться. К вашим услугам будут послы и послицы, с которыми вам придется общаться на светских раутах и не только. При желании вы можете нанести визит главе какого-нибудь государства, чтобы переговорить с ним лично, но попадете вы, скорее всего, в объятия своего коллеги. Сначала все идет просто, но начиная примерно со второй трети миссии игра становится все более и более сложной - чемоданы компромата душат вас и требуют применения, а каждый заключенный международный договор осложняет согласование следующего. Вы начинаете лезть напролом, а в международных делах это только вредит. Но игровой год уже позади и...

Храни вас Бог!

Если вы дошли до четвертой части игры, вам можно только посочувствовать. Если до этого у вас был хоть какой-то шанс все бросить и заняться другим полезным делом, то теперь все кончено. Вы попали! Потому что в этой последней миссии вам досталась та самая великая страна, Конституция которой была принята при вашем непосредственном участии, разведкой которой вы успешно руководили, и от имени которой проводили внешнюю политику. Страна, прямо скажем, неважная, со слаборазвитой экономикой, недовольным и обедневшим населением, высокой преступностью и всепожирающей инфляцией. Страна, раздираемая сепаратизмом. Страна, по которой прокатываются волны терроризма. И т.д. Но вам, в общем, некому адресовать теплые слова благодарности за такое наследство. Очень многое вы определили сами еще в первом эпизоде. Не отспорили право каждого гражданина на бесплатное медицинское обслуживание - уменьшилась продолжительность жизни, снизилась рождаемость, упала боеспособность армии. Сделали высшее образование платным - снизился общий уровень культуры, упала производительность труда, выросли безработица и преступность. И так по каждому пункту той самой уже хорошо вам знакомой Конституции. С другой стороны, парламентарии помнят о вас и готовы пособить словом и делом в меру своего коллективного парламентского интеллекта. Доблестные разведчики всегда начеку и вовремя предупредят обо всяких бяках. Более того, чтобы помочь вам, они начнут вести разведку внутри страны. Послы, министры иноземные, премьеры всякие, между собой могут быть на ножах, но вам - верные союзники. Они всегда готовы обсудить вопрос о выделении кредитов, гуманитарной помощи, таможенных льготах и тарифах. Да и вы уже не мальчик. У вас серьезный опыт большого политика. Вы должны справиться...

Мед! Много меда

Prime, этакая помесь Civilization и Blade Runner - то, что надо рядовому игроку. Где еще вам представится возможность побывать в кресле премьера, пообщаться с журналистами от лица первого человека страны? Ребята из Moyo позаботились и о том, чтобы интерес к игре рос с каждой выигранной или проигранной (удивительное дело, разницы особой нет - главное сам процесс!) миссией. В этом им здорово помогает know-how технология, обеспечивающая получение через Интернет регулярных обновлений информационной игровой базы, привязанных к текущей геополитической и внутренней обстановке. Что любопытно, игрушка сама проверяет подключение компьютера к Сети, и апдэйты информационных файлов проходят в фоновом режиме, незаметно для игрока. Вот почему по показателю replayability (то бишь, интереса к повторному прохождению) у Prime просто нет конкурентов.

Приятно, как же приятно, что до этого впервые додумались отечественные разработчики!

Кто мог бы подумать, что столь превосходную игру сподобилась сотворить молодая команда из Ижевска, ранее "засветившаяся" на рынке ориентированной на запад футуро-космической стратегией/шутером Mercury's Escape (кстати, уже через пару месяцев после релиза ME устойчиво обосновалась в первой десятке рейтинга Computer Gamer's Top 40 и даже была признана "лучшим дебютом года" на ECTC '98.

Но вряд ли что-то подобное ожидает Prime - слишком уж она местная! Да и рынок русскоязычных компьютерных игр гораздо скромнее забугорного. Но до чего же приятно, что у нас теперь есть ИГРА такого уровня.

Вниманию издателей!

С работающей "бетой" можно ознакомиться в редакции "Навигатора" - пока вы принимаете решение, ваши конкуренты уже нам звонят :).

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 9.6

Время освоения: от 1 дня
Сложность: как посмотреть
Знание русского: необходимо


SIMULATION
SPORT

Ил-2

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	1С
Разработчик	Maddox Games
Дата выхода	Весна 1999 года
	Windows 95, 98

Алексей Медведев

Вполне возможно, что вскоре мы станем свидетелями рождения сверхновой звезды на небосклоне авиасимуляторов. И виновницей тому станет известная российская компания-разработчик Maddox Games. А имя потенциального хита – «Ил-2».

Штурмовик Ил-2 с успехом применялся в авиации морского флота для уничтожения кораблей и других плавсредств противника. Летчики вели активную борьбу с железнодорожными эшелонами и автомобильными





колоннами противника. Основным же назначением Ил-2 была непосредственная поддержка войск на поле боя и борьба с танковыми и моторизованными группировками противника на линии фронта и в ближних тылах, на переправах, при подготовке атак и т.д. Бытовало его название "летающий танк".

Странно, что столь замечательная боевая машина до сего времени не удостоилась чести быть воплощенной в компьютерной игре. И, если мне не изменяет память, это - первая попытка.

Чего же замечательного обещают нам разработчики? Реалистичную летную модель, великолепный графический движок. В последнем заявлении вы можете убедиться уже сейчас, посмотрев на скриншоты. Спешу сразу огорчить безакселераторных летунов. Игра не будет запускаться без волшебной железяки. Вообще не будет. Софтверный рендеринг был отдан на растерзание, и остался только OpenGL и Direct3D.

В игре имеется некоторый сюжет. Главный герой – летчик, окончивший летную школу в 1940 году и дослужившийся до звания майора в 1945. Повезло мужику, ведь полеты на одноместном варианте Ил-2 были очень опасны. Настолько, что после десяти успешных боевых вылетов летчик получал звание «Герой Советского Союза». Игра разбита на четыре этапа. Первый - начало войны, битва за Москву, путь от разгромленных в летние месяцы аэродромов до обороны Москвы глубокой осенью 1941 года. Второй - Сталинградская битва, несколько заданий по поддержке обороняющих подступы к Волге войск: полеты над горящими руинами Сталинграда, воздушные схватки, бомбежка окруженной группировки Паулюса. Затем Курская Дуга – появление Ил-2 с кабиной для стрелка сзади. Бои по поддержке войск с воздуха, уничтожение бронетанковой техники, вылеты в тыл противника. И, наконец, битва за Берлин: начало боевых действий по прорыву обороны немцев, "обработка" укрепленных фортификационных



сооружений, воздушная война на подступах к Варшаве, сражения в небе германской столицы.

Каждый этап разбивается на 5-6 полетных заданий, во время которых предстоит прикрывать с воздуха отступающие советские войска, выполнять бомбометание, вести воздушный бой как в одиночку, так и в составе крыла, уничтожать точечные объекты, захватывать самолетов противника. Похоже, что фантазии у разработчиков предостаточно и скучать на протяжении более чем двух десятков миссий не придется.

Да, кстати, в игре будет как одноместный, так и двуместный вариант самолета Ил-2, удастся полетать и на еще одной модификации - Ил-10.

Сетевая игра обещает быть интересной, возможные варианты - Direct play/Modem/LAN/Internet. Предусмотрена поддержка сетевого телефона, с помощью которого игроки смогут общаться между собой по «рации».

Издатель в России уже известен – это компания 1С. Весьма заинтересовались этим проектом и некоторые достаточно серьезные западные издатели.

От себя лично добавлю - очень хочется, чтобы этот проект оправдал все связанные с ним ожидания. Ведь у него есть все шансы стать сверхновой звездой.



Алексей Медведев

Flight Unlimited 3

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Looking Glass Technologies
Дата выхода	3 квортол 1999 годо Windows 95, 98

Не «Вором» единым жива Looking Glass. До сих пор помню, насколько поразил меня первый Flight Unlimited. Реальные фототекстуры, прекрасная летная модель и, хотя я никогда не был любителем симуляторов гражданской авиации, все же это произведение Looking Glass меня зацепило. Полеты на дельтаплане с незабываемым звуком рассекаемого воздуха надолго завоевали мое внимание.

Что же мы увидим в третьей части?

Во-первых, игрок больше не будет один во время полета. Различные летательные аппараты будут мешать вам в небе, передвигающиеся наземные объекты (не дома ли часом? :)) - отвлекать внимание от скучных приборов, а меняющиеся погодные условия разнообразят процесс пилотирования.



Во-вторых, специально для новичков предлагаются уроки, разработанные настоящим летным инструктором. Более опытные пилоты также найдут для себя обучающие миссии: полет с неисправностями и в плохих погодных условиях.

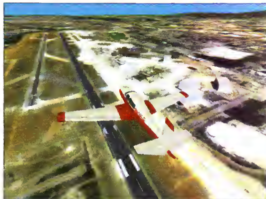
В-третьих, стоит упомянуть о такой фиче, как динамическая погода. Видимо Flight Unlimited 3 – первая игра, в которой она будет реализована. Вы не знаете, что это такое? Сейчас объясню. Погода может меняться во время игры, так как учитываются температура, воздушные фронты, сезон, время суток, восходящие потоки и фазы луны. Поняли? Вот так.

В-четвертых, графический движок теперь работает в 16-битном режиме и поддерживает разрешения до 1024x768. Системные требования пока не известны, но разработчики обещают, что они не будут высокими. Впечатляет разрешение фототекстур – 4 метра на тексель.

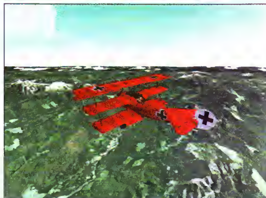
Летные модели самолетов были хороши и в предыдущих частях, но в третьей версии они будут еще лучше. В моделировании помогали технические специалисты и реальные летчики гражданской авиации.

А вот списочек летательных аппаратов, которыми нас побалуют разработчики: Stemme Motorglider, Lake Renegade (seaplane), Beechjet 400A, Fokker DR.1, Mooney Bravo, Trainer 172, Muskrat Seaplane, Beech Baron, P-51D, и Piper Arrow. Как видите, Мустанг все же оставили, хотя грозились убрать.

Как, вы до сих пор не начали откладывать денежки на заветную коробку? Нехорошо...











Леонтий Тютелев

Road Wars

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Intense Entertainment
Разработчик	Phenom Productions
Дата выхода	II квартал 1999 года Windows 95, 98

Хорошо известная среди поклонников серьезных симуляторов команда разработчиков/издателей Intense Entertainment норовит полностью сменить имидж. После выпуска неплохих гоночных Castrol Honda Superbike и Johnny Herbert's Grand Prix, компания кардинально пересматривает политику и обращает взоры на рынок аркадных автогонок (и кто только теперь их туда не обращает!). В результате мы вот-вот получим игру, которая чудеснейшим образом совместит в себе лучшие качества таких хитов, как Interstate '76, Carmageddon, Rollcage, Motorhead, Viper Racing, Deathcarz и Powerslide. Заявление на редкость нескромное, но многообещающее. В общем, давайте прикинемся изрядно заинтригованными и заочно познакомимся с новой игрой.

«Дорожные войны» по-американски

Разработкой игры занимается практически неведомая студия Phenom Productions из небольшого американского городка Maryland, что расположился в одноименном штате. Провинция, иными словами. Живут люди и не ведают, что произведение с точно таким же названием (правда, по-русски) уже опубликовано и уже разочаровало. А, может, и знают. Знают и хотят показать, каковы они – настоящие «Дорожные войны». Местами некоторые аспекты этих игр-тезок перекликаются, местами - нет. Мы не станем проводить параллелей между указанными проектами, – уж больно они будут натянуты и грубы, а рассмотрим американские Road Wars обособленно.



На что сразу спешат обратить наше внимание издатели, так это на персонажей. Разработчики пытаются привнести в игру как можно больше разнообразия, буквально рисуя «психологический портрет» каждого солдата этих самых «дорожных войн». У любого из действующих лиц, помимо запоминающейся, колоритной внешности и, естественно, необыкновенного автомобиля, будет так называемый signature move. То бишь, излюбленный спецприем, или, как говорят любители файтингов, «суперудар». Коронный приемчик окажется во всех отношениях уникальным. Помимо этого, каждый виртуальный герой будет иметь свой собственный «игровой почерк». По тому, как вы будете атакованы неприятелем или же по определенному стилю вождения, вы, несомненно, узнаете его ФИО (вот в это заявление, скажем прямо, не верится). Авторы надеются, что возможность игры за великое множество столь разнообразных героев (а их будет двенадцать) существенно увеличит время, проведенное вами за игрой в Road Wars.

Далее по списку значится присутствие в игре денежных отношений. На выигранные в нечестной борьбе призовые монеты вы сумеете проапгрейдить свой автомобиль до полной неузнаваемости. Система усовершенствования машины вряд ли будет столь совершенна, как в Viper Racing, а количество оружия и примочек наверняка не потягается с Interstate' 76, но все же. И запчастей, и разнообразнейших средств уничтожения окажется немало. Можно с уверенностью предположить, что на все сразу денег не хватит.

Круговое движение (достали!)

К сожалению, Road Wars не переняли от Interstate' 76 и Carmageddon одного из главных достоинств этих игр – полнейшей свободы перемещений, а жаль. Нам с вами вновь предстоит наматывать один за другим несколько кругов на одной трассе, что, как ни крути, на корню убивает атмосферу игры. Это лишает ее всякого сюжета и смысла, превращая в краткосрочное развлекалово. И богатые задние планы вовсе не исправляют горестной ситуации.



Давайте отвлечемся и вспомним для примера бесподобный графически, напичканный деталями Powerslide и вроде как унылый, пустынный Interstate. С виду преимущества замкнутых колец налицо? Кому как, но для меня Interstate '76 содержал атмосферы на несколько порядков больше, нежели веселое, однако практически ничем не запоминающиеся творение Ratbag. Вы скажете – это абсолютно разные игры. Возможно, но при должном старании даже на традиционном аркадном кольце можно установить целый игровой мир (Mega Race 2 помните?). К несчастью, современные творцы этим не злоупотребляют. Ведь атмосфера, это – именно то, что заставляет игрока снова и снова начинать одну и ту же игру, проходить ее до конца. К сожалению, сегодня таких игр появляется все меньше, все больше становиться цветных вспышек и никчемного веселья. И как бы привлекательно ни выглядели аркадные творения последнего времени, признаюсь честно, ни в одну из этих игр больше трех-четырех часов я не играл. Попросту приедается.

В общем, это будут кольца. И разработчики находят этому хорошее оправдание. Они заявляют, что на таких трассах соревнования становятся более захватывающими. Что не надо долго ездить и искать соперников по карте, вот они все, как на ладони – «видь и колбась». В общем, это, конечно же, правильно, но по мне - лучше поколесить по просторам Техаса, выследить противника и, погонявшись, его пришить, чем толкаться с несколькими, хоть и уникальными (но почти всегда глупыми) личностями на тесном кольце. (И откуда ты пришла, ностальгия?). Все это уже изрядно надоело, от этого уже тошнит. Как хорошо я теперь понимаю коллег-стратегов, одно время жаловавшихся на натиск C&C-клонов...

Полная трехмерность

Технически игра «подкована» практически безупречно. Само собой разумеется, проект поддерживает все современные графические акселераторы (посредством библиотеки Direct3D). Движок легко находит общий язык с MMX-процессорами, а также разрекламированной функцией процессоров от AMD – 3Dnow! Помимо всего прочего, планируются определенные изыски в звуковом оформлении игры. Тут главным козырем должна выступить поддержка новой технологии от Creative Labs - Environmental Audio (EAX), которая делает возможным использование в игре полностью трехмерного звучания.

Разработчики не обошли стороной и современные игровые приспособления, особенно заострив свое внимание на устройствах с обратной связью (force feedback).

Говоря другими словами, нам в очередной раз предстоит познакомиться с неплохим в графическом отношении проектом, где будут представлены такие стандартные детали, как дым из-под колес, следы стершихся протекторов на асфальте и так далее в том же духе.

Помимо всего прочего, Phenom негромко заявляют о том, что они намерены представить в своем произведении довольно приличную физическую модель поведения автомобиля на трассе и добротный алгоритм повреждений. Это, конечно же, хорошо, да как бы не перестарались. За примерами далеко ходить не надо – Dethcarz.

Кажется, что игрушка будет





и оригинальной, и красивой. В общем, скорее всего, окажется достойным представителем жанра... да вот жанр-то не очень – аркадно-гоночные клоны.

Леонтий Тютелев

Midtown Madness

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Microsoft
Разработчик	Angel Studios
Дата выхода	Июнь 1999 года Windows 95, 98

Думаю, каждый из нас когда-либо попадал в тривиальную автомобильную пробку. В роли водителя или же пассажира – это не столь важно. Важно чувство, которое испытываешь, постоянно поглядывая на часы, продвигаясь со скоростью сто метров в минуту и понимая, что неотвратимо опаздываешь. Ощущение пренеприятное.

В общем, пробки – это малоприятная реалия нашей повседневной жизни. Бороться с ними невозможно, приходится терпеть. И долготерпение наше с вами в относительно скором времени вознаградится. Причем приложит к этому руку вовсе не мэр любимого города, а люди нашей отчизне чуждые – ребята из американской компании Angel Studios. Снюхавшись с богатенькими издателями из Microsoft, они творят самый что ни на есть достоверный "симулятор пробки".





Перед нами огромный мегаполис, располагающий многочисленными заторами. Выбрать метод борьбы с crosstown traffic'ом – метод нестандартный, злой и агрессивный – предстоит нам в третьей серии «микрософтовского сумасшествия», которое на этот раз обзаведется приставкой Midtown.

На чикагских извилистых улочках...

Оговорюсь сразу, на уровне обещаний MM выглядит настолько привлекательно и свежо, насколько практически ни одна из "превьюшечных" игр в моих глазах за последнее время не выглядела. Поэтому прошу простить заранее, если в этом материале вы повстречаете восторженные интонации. Уж больно красиво все у разработчиков получается... пока на словах и скриншотах.

Как ни странно, у нового проекта Microsoft не намечается абсолютно



никакого подобия сюжета. По крайней мере, в предоставленных пресс-релизах никаких намеков на предысторию обнаружить не удалось. Хотя, быть может, сюжет новой игры – это сюжет повседневной, реальной жизни, жизни автолюбителя большого города, улицы которого периодически «затыкаются» грандиозными пробками. Во всяком случае, кажется, что все обстоит именно так.

Создатели игры решили поместить действие своего проекта в атмосферу настоящего города. За прототип решено было взять Чикаго. Свой выбор они предпочли не мотивировать, резонно предположив, что игрокам, по всей видимости, будет гораздо интересней путешествовать по знакомым чикагским улочкам и проспектам. Это, конечно правильно, однако, думается, родными и близкими они не покажутся не то чтобы каким-нибудь экзотическим россиянам - не каждый американец бывал в пресловутом Windy City. Не страшно – познакомимся заочно.

В общей сложности планируется воссоздать порядка ста километров дорожного полотна мегаполиса, понастроить настоящую тьму объектов реального города. Начиная с остановок и автоматических парковщиков, и заканчивая сетью патрулирующих улицы Чикаго полицейских автомашин и работающими вовсю светофорами. Очень заманчиво, не правда ли? Но особо радужно выглядит перспектива встречи с полюбившимися игровой общественности педестрианами. Они будут на редкость пугливы и не оценят нашей с вами шутки, которая проповедует идею вылета на дикой скорости на поверхность тротуаров. Что поделаешь, все хотят жить. Даже угрюмые трехмерные персонажи (впрочем, их заставила программа).



В Чикаго будет реализована полнейшая свобода перемещений. Вы сможете проложить себе маршрут по собственному усмотрению. Проехать по общественному парку, который является ненужным препятствием на пути к соседней авеню – нет проблем. Нырнуть в сеть переулков с целью обгона противников – всегда пожалуйста!

Не хило!

Вас, наверное, интересует, какие же режимы игры будут представлены в Midtown Madness? Ведь стандартные для кольцевых трасс заезды вряд ли покажутся уместными в перенасыщенном движением городе. Все правильно. Midtown Madness располагает своим килограммом изюма. Всего разработчики удосужились состряпать пять различных режимов езды и только один из них – Circuit – выглядит



более-менее знакомым. Остальные же представляются практической диковинкой, и лишь сама игра расставит все точки над i, разъяснив нам предназначение таких заездов, как Explore/Roam, Waypoint и Blitz.

Назревает настоящий сюрприз для любителей многопользовательских соревнований. Название такой игры весьма красноречиво – Online Cops-and-Robbers. Разработчики небезосновательно полагают, что этот режим горячих погонь по огромному виртуальному городу заткнет за пояс даже новаторский Hot Pursuit от Need For Speed 3. Обладая даже малой толикой воображения, в это довольно легко поверить. Представьте себе погоню, где нарушитель(и) вольны удирать от назойливых представителей правопорядка не по однообразному кольцу, а в дебрях города. Постоянно меняя маршрут, избирая свой собственный путь, попутно громя интерактивные объекты вдоль дорог и ровняя с землей не менее интерактивных пешеходов. По-моему, здорово!

16WD?

Теперь настала пора поговорить об автомобилях, которые послужат основой возникновения аварийных ситуаций на улицах Чикаго.

В игре насчитывается порядка дюжины самых разнообразных машин. Причем все они будут настоящими, то бишь лицензированными. Что ж, для любой автогоночной игры это – огромный плюс. В нашем подчинении окажутся маневренные, но не столь быстрые малолитражки, быстрые, приемистые спорткары и (приготовьтесь!) убийственный шестнадцатиколесный грузовик!

Представители Angel Studios игры склоняются к тому, что получится у них в результате долгих трудов игра скорее реалистичная, нежели аркадная. И тому существуют хорошие предпосылки. К примеру, довольно точная физическая модель. Или же хорошо просчитанный для каждого автомобиля алгоритм повреждений. Что ж, если физика игры будет вытягивать хотя бы уровень Interstate '76 или первого Carmageddon (не надо о втором), проекту это ни в коем случае не повредит.

Что касается графики творения, то и здесь мы наблюдаем вполне пристойную, благополучную картину. Поддержка разнообразнейших видов ускорителей посредством (не сомневайтесь) Direct 3D, высокие технологии. Впрочем, особо распространяться на этот счет не стоит – предоставленные кадры из игры красноречиво свидетельствуют о том, что ниже восьмерки по этому показателю проект не получит. Разработчики просят обратить особое внимание на глубину прорисовки изображения. Эта особенность движка (прямо пропорциональная мощности вашего персонального) позволит игроку издалека высмотреть пробку и попытаться избрать альтернативный маршрут или же избежать ненужной встречи с полицейскими.

Умрет ли последней надежда?

Вот такой интересный, я бы даже сказал, самобытный проект готовится в недрах «Microsoft компании». У игры есть все задатки для того, чтобы стать суперхитом или, как принято говорить теперь, блокбастером. Остается выразить надежду на то, что все заявленные новшества и оригинальные черты геймплея окажутся такими привлекательными, каковыми они представляются со слов разработчиков. Если они органично взаимодополнят друг друга, то у нас действительно появится шанс в недалеком будущем познакомиться с революционным в некоторой степени произведением. Признаться честно, кольцевые аркады уже в печенках обосновались, хочется чего-то более масштабного и глубокого. С атмосферой. «Круто будет», если этим «чем-то» и окажется в результате Midtown Madness...

Леонтий Тютелев

AMA Superbike

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Motorsims и AMA Pro Rocing
Разработчик	Motorsims
Дата выхода	Не объявлена Windows 95, 98

!

К выходу готовится очередной масштабный лицензированный мотосимулятор. Хотя, стоп. Почему очередной. Следить за базаром надо, следить. Не было еще у нас мотосимулятора, обладающего полнейшей лицензированностью. Сюрприз хотят преподнести американские разработчики из компании с характерным названием Motorsims (обрекли себя на пожизненное производство симуляторов всего, что с мотором, или же симуляторов мотора просто).

Игра будет посвящена очень популярной за океаном мотогоночной серии AMA (American Motorcyclist Association). Под эгидой этой организации в Америке проводится порядка 80 разнообразных соревнований ежегодно. И супербайки – лишь небольшой участок в широком поле ее деятельности. Но, тем не менее, представители AMA очень тщательно приступили к исполнению своих обязанностей, возникших в процессе сотрудничества с программистами. В полное и неограниченное пользование коллег из Motorsims были представлены некоторые исполнительные лица, инженеры команд и гонщики, среди которых обнаружил свое существование даже бывший чемпион этой серии.

Такое сотрудничество не могло не принести положительных результатов. Очевидцы, имевшие честь опробовать произведение, в один голос заявляют, что такого они еще определенно не видели, и что игрушка непременно окажется новым стандартом в своем жанре. Что ж, предпосылки для этого есть. Это и реальные автодромы Соединенных Штатов (где вы, любимые овалы?), и настоящие мотоциклы, поделенные, надо думать, на классы в зависимости от объема двигателя, и честные пилоты. Все это – атрибуты хорошего симулятора. Но все же главный из них – преимущества физической модели игры – проверить можно будет только на месте. Хотя, как опять же утверждают очевидцы, этот аспект произведения вряд ли окажется его ахиллесовой пятой. Очень хочется, чтобы обещания не разошлись с действительностью.

?

Неплохо смотрится графика AMA Superbike. Притом, что недоработанные детали любой находящейся в разработке игры заметны невооруженным глазом, уже сейчас можно отметить некоторые достоинства движка. Во-первых, это довольно точные модели мотоциклов и гонщиков. Во-вторых, подчеркнутая реалистичность изображения без таких модных (но таких же и ненужных) источников освещения в реальном времени. Радует присутствие вида «из глаз». Текстуры преимущественно фотореалистичные,





отсюда и идет правдоподобность картинок, которые местами напоминают фотографии. Авторы обещают набор уникальных текстур для каждого трека. Но в то же время не заявляют о возможности изменения погодных условий. Подождем - увидим.

Можно сказать, что в скором времени для любителей мотосимуляторов наступят хорошие времена. Появится сразу несколько хороших игр (в числе которых Superbike World Championship от Virgin и мотопроект от любимых EA Sports), посвященных мощным супербайкам. Если попытаться заочно определить шансы американского творения на успех, то надо будет признать их не очень высокими. Все-таки, игра будет носить локальный характер. Гонщики в ней будут в подавляющем большинстве не известны для европейцев, да и мотодромы – тоже (а уж если овалы подсунут – вообще нехорошо). Игру сможет вытянуть лишь по-настоящему сильный игровой процесс и реалистичная, но, в то же время, не переусложненная физическая модель. В безупречное сочетание этих параметров поверить нелегко. Поэтому давайте ждать неплохую игрушку, но ни в коем случае не суперхит и уж тем более не новый стандарт жанра.



Reckless Driver

Thrust, Twist'n Turn

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Take 2 Interactive
Разработчик	Carts Entertainment
Дата выхода	I квартал 1999 года Windows 95, 98

Некоторые издатели любят распространяться о цветастой графике, другие делают упор на новшества в игровом процессе, а третьи, наиболее нестандартные личности, уповают на звук. Все это, разумеется, в процессе рекламы готовящегося к выходу проекта. В нашем случае разработчики начали хвалиться и вовсе необычно. Ключевым достоинством произведения они считают встроенный редактор трасс. Воспользовавшись этой интуитивно понятной утилитой, вы сумеете создать многие десятки и сотни треков, продлив тем самым свой интерес к игре на долгие тысячелетия. Именно с помощью прилагающегося track editor'а и были созданы те трассы, что будут представлены в игре. Разработчики словно пытаются сказать: «Вот мы сделали! А вам слабо?». Нестандартный способ рекламы, не находите?





Что же касается T.T.T. в целом, то нас ожидает, в лучшем случае, просто хорошее произведение. Это очередная вариация на тему скоростных заездов на невероятных концептах будущего, которые будут до зубов вооружены технически продвинутым оружием. В общем, обычная аркадная action-автогонка, одна из тех, что заполонили в последнее время своим присутствием отдел симуляторов.

За графическую основу игры принят набор программ Twilight 3DGE. Этот engine отнюдь не дурен собой, и позволяет даже на среднестатистической машине добиться красивых световых эффектов, не особенно уменьшив количество кадров, выводимых в секунду на экран монитора. Хотя, справедливости ради, стоит заметить, что по большому счету особых наворотов и тут не наблюдается. В любом случае, поддержка всех эффектов аппаратного ускорения – это неплохо. «Дружба» со всевозможными акселераторами – не менее хорошо. А все это в TTT намечается. Однако, думается, никто не станет спорить с тем, что качество графики в немалой степени зависит также и от такого фактора, как усердие программистов. А те, по всей видимости, стараются, ибо игра уже на стадии разработки выглядит довольно привлекательно.

По поводу всего остального можно сказать следующее. Авторы собираются создать много интересных, различающихся по манере поведения на трассе автомобилей будущего (именно там проводятся соревнования), уделив внимание просчету физической модели машин. Нам стоит надеяться повстречать в игре также и неплохой искусственный интеллект оппонентов. Игровой процесс собирается отличиться редкостной динамикой и испугать робкого новичка дикой скоростью, попутно развеселив бывалого ветерана высокими игривыми прыжками. Гонщики на трассе будут усиленно толкаться, и полученные в результате столкновений повреждения тотчас же визуально отразятся на боках автомашин.



Не замедлит пойти дождичек, плавно переходящий в снег, который, растаяв испарится в небо, образовав тучи, что скроют палящее lens flare лучами солнце, откуда, в общем-то, снова пойдет ненавязчивый дождь. Иными словами, круговорот воды в природе, пардон – изменчивые погодные условия тут тоже будут.

Намечает объявиться в финальном релизе и поддержка различных протоколов соединения («сплит-скрин» - не протокол, но будет), а также и игровых устройств с отдачей (force feedback).

Напутственное обещание авторов – «Superior playability!» – мы обязательно проверим.



Леонтий Тютелев

Re-Volt

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Take 2 Interactive
Разработчик	Carts Entertainment
Дата выхода	I квартал 1999 года Windows 95, 98

Сын троих матерей

В последнее время игроков незаслуженно балуют «симуляторами» игрушек. Достаточно вспомнить относительно свежие проекты Buggy или Stunt Truck Driver, чтобы понять, что владельцы PC не ощущали недостатка в играх подобного рода. Тем не менее, Acclaim в привычном альянсе с Probe готовят нам еще одного представителя этого необычного игрового направления. Проект будет называться Re-Volt. Он целиком и полностью посвящается автомобилям на пульт-управлении.

Игрушка действительно будет симулятором. «Что она будет симулировать?» – вот резонный вопрос, который возникает сразу. Ответ прост – небезызвестные автомобильчики на радио-управлении от довольно популярной за границей игрушечной компании Toy-Volt.

Авторы, в порыве саморекламы, сформулировали довольно противоречивый девиз, который, по их мнению, характеризует сущность готовящегося произведения. В их представлении Re-Volt окажется чем-то таким с серьезной физической моделью, которое, между тем, будет отличаться незаурядным весельем, больше присущим аркадным автогонкам. Любопытная формулировка, вам не кажется? Но ведь мы-то с вами знаем, что кроется за подобного рода заявлениями, верно? А кроется тут откровенный намек на аркадную оболочку (да и начинку, в общем-то, тоже) творения. Впрочем, ожидать чего-либо от игры, которая будет издана одновременно для PC, Nintendo 64 и Sony PlayStation было бы неприкрытой наглостью. Но мы и не ждали симуляторных начал от известных творцов аркад. Надеюсь, никто еще не забыл, что на совести Probe - такие игры, как Forsaken и Extreme G 2.

Сим Симыч

Обратимся теперь к практике. А практика игравших в недоделанный Re-Volt людей подтолкнула тех поделиться с нами следующими мыслями.

Во-первых, заезды будут проводиться именно там, где им и надлежит проводиться. То есть в местах не столь отдаленных. Там, где обычно колесят игрушечные автомобили. А конкретнее – везде. На улице, на кухне, в супермаркете. Где это представляется возможным, там и поедем. Получается своеобразный вариант микромашин в полном 3D. Неплохо.

Соревнования (формула соревнований вполне стандартна) состоятся на четырнадцати трассах, которые расположатся на семи различных ландшафтах.

Естественно, и на этот раз не обойдется без всяческих военно-ориентированных бонусов. А вот тут игра отступает от симуляторных канонов, которые гласят, что симулятор должен максимально точно воспроизводить положение вещей, присущих настоящей жизни. Надеюсь, никто не станет спорить с тем, что никаких ракетниц или лазеров на обычном автомобильчике на радио-управлении в повседневной ситуации не то, чтобы не подобрать одним движением, - их просто не найти. Однако в игре все сделают по-иному. Трассы будут буквально усеяны бонусами разнообразнейшей направленности. Мы нагло вырвем их из лап соперников и используем по своему усмотрению, которое, думается, не блеснет оригинальностью.

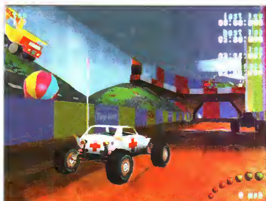
Кстати, вернемся к трассам. Каждый трек будет содержать в себе несколько альтернативных вариантов движения. Кое-где можно будет просто срезать особенно крутой поворот, кое-где - уехать в потайной переулок и там найти свое счастье.

Нам предстоит опробовать аж 28 разнообразных машин на пульт-управлении. Возникают серьезные сомнения насчет того, что эти автомобильчики действительно будут чем-то, кроме внешнего вида, различаться. Хотя, чем черт не шутит. Аркады - на то они и аркады, чтобы изредка нас с вами удивлять.

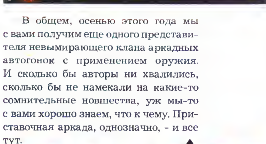
Повоевать можно будет и в режиме многопользовательской игры. Для этих целей разработчики решили заготовить четыре арены под многообещающим названием Deathmatch.

Все с тобой ясно...

Проект на редкость смазливо смотрится. Тут нам и довольно сложные модели машинок с наглядными антеннами. И предельно детализированные задние планы. И современные графические решения – особенно хорош эффект отражения машин в полированных поверхностях. Иными словами, не разочаровывает.







В общем, осенью этого года мы с вами получим еще одного представителя невымирающего клана аркадных автогонок с применением оружия. И сколько бы авторы ни хвалились, сколько бы не намекали на какие-то сомнительные новшества, уж мы-то с вами хорошо знаем, что к чему. Приставочная аркада, однозначно, - и все тут.





Алексей Медведев

Apache Havoc. Enemy Engaged

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Razorworks
Требуется	Pentium II-266, 64 Mb
Рекомендуется	128 Mb, 3D-уск.
Multiplayer	LAN/Internet

Longbow 2 давно пылится на полке, Team Apache прошел мимо и както незаметно, а Gunship III будет в неопределенном будущем. Во что же играть нашему брату? Как во что? Конечно, в Apache Havoc, Enemy Engaged.

Прошу прощения

Прежде чем начать рассказ об этой игре, хочу попросить у тебя, уважаемый читатель, прощения за то, что статья появилась так поздно. Этому факту есть простое объяснение. Не верьте "коробочным" россказням про то, что этой игрушке достаточно P-133 при 16 Mb RAM! На самом деле у игры достаточно высокие системные требования, а вот дополнительных модулей памяти и мощного процессора в коробке с игрой я почему-то не обнаружил. Вот и считайте сами, сколько займет времени: написать и отослать письмо в Empire Interactive, дождаться от них посылки с необходимыми железяками, установить их, и, наконец, насладиться самой игрой.



И кок вом кочество моделей? Где еще токое увидите?

Это кто это там называет меня вруном? Ну, подумаешь, размечтался. Ну, допустим, не писал я письмо. Ну и что, что ничего мне не присылали, а покупал я комплектующие на свои деньги? Зато все остальное - правда. Минимальная конфигурация компьютера для запуска игры – Pentium II-266 с 64 мегабайтами ОЗУ. Для того, чтобы поиграть, в нее вам потребуется еще 32 Mb памяти и нормальный 3D-ускоритель. Что, уже не нравится? Тогда поглядите в рейтинге на графу «Графика» и почитайте следующий параграф. А чего же вы хотели, батенька? Красота, то бишь искусство, требует жертв. Системных.

На это стоит посмотреть

Я безумно влюбился в графику этой игры. Она странная, но очень стильная. Мне откровенно плевать, что текстуры – это непонятная размазня. Зато они хорошо подобраны. На них приятно смотреть, а издалека они вполне напоминают землю. Но больше всего мне понравились наземные объекты. Их очень много, размах просто поражает. Это не Microsoft Combat Flight Simulator с одинокими зданиями, и даже не Jane's World War II Fighter с колоннами транспорта. Если, конечно, вообще уместно сравнение с этими играми, ведь Apache Havoc соперничает с лучшим вертолетным симулятором прошлого года – Jane's Longbow 2. Так вот, разработчикам из Razorworks удалось потеснить лидера. Почти по всем параметрам Apache Havoc лучше Longbow 2. И мне откровенно жаль, что в предыдущем предложении стоит слово «почти».

Кроме огромного количества объектов на земле и море, сразу бросается в глаза их детализация. Например, на корабле можно без затруднений разглядеть мачты, а у линий электропередачи видны свисающие провода. Классно наблюдать обгоревшие остовы боевой техники, тут и там валяющиеся на месте сражения. Модели – на пять с плюсом!

Не обошли стороной геймдизайнеры и столь популярные сейчас спецэффекты. На месте взрыва вырастает некая полупрозрачная сфера, покрытая ядовитыми желтооранжевыми текстурами. Смотрится очень симпатично.

Apache или Havoc?

Как следует из названия, разработчики предоставили нам возможность полетать на двух современных вертолетах: российском Ми-28 и американском AH-64 Apache. Летная модель произвела на меня самое благоприятное впечатление. Различия в поведении вертолетов может и не столь существенны, но они есть. И бортовое оборудование невозможно перепутать. У «Разрушителя» всего один МФД, в котором, правда, вы можете увидеть свое отражение. А кабину Апача вы уже могли выучить наизусть и в Longbow 2, и в Team Apache.



Я то думол, что Су-33 создон только в одном экземпляре. А вот и нет!



■ Не совсем мирное утро нод Сонтьяго. Янки, гоу хоум!

Разработчики явно стремились добиться полного сходства с оригиналами. В кабине можно увидеть практически все приборы, но так как экранного пространства для этого явно недостаточно, то пришлось сделать несколько переключаемых видов. В режиме, когда видны все приборы, совершенно невозможно пилотировать, а в режиме для полетов не видны дисплеи. Вид на МФД вынесен на отдельный экран, и это правильно. Комплекс целеуказания моделируется игрой просто великолепно, вплоть до того, что возможно, а иногда и необходимо, переключать режимы работы радиолокатора (можно установить сектор обзора) или оптико-электронной прицельной системы.

В это стоит поиграть?

У игры есть один недостаток, который одновременно можно назвать и достоинством. Она предназначена и оттачивалась разработчиками для многопользовательских боев, а посему ее ценность для одиночной игры весьма сомнительна. Конечно, в игре есть и Free Flight, но не так уж интересно летать на боевых вертолетах ради самого процесса. Есть и динамические миссии, которые, по идее, должны были заменить традиционный instant action. Но получилось не очень. Выглядит это так: миссия идет в реальном времени и, в зависимости от боевой обстановки, появляются различные задания, которые можно выполнять игроку. Задания стандартные - патрулирование, разведка, уничтожение наземных или воздушных целей, транспортировка. И все бы было хорошо, если бы не псевдореальность событий. Признайтесь, не очень приятно лететь полчаса до цели и, в результате, ее не обнаружить. Или лететь те же самые полчаса, чтобы уничтожить один единственный танк. Никакого развития сюжета, ничего, за что можно было бы зацепиться.

Динамический сценарий – та же самая динамическая миссия, но более продолжительная. Спрашиваете, как победить? В кампании ведется статистика, и для победы необходимо уничтожить определенный процент боевой техники и объектов противника. Но вот интересно ли это?

А вот если вы хотите попробовать multiplayer режим, я могу гарантировать, что вы не пожалеете. Особо рекомендую special миссии. Пять Апачей против пяти Разрушителей над кварталами Сантьяго или в горах Грузии – потрясающее зрелище.

Это стоит послушать

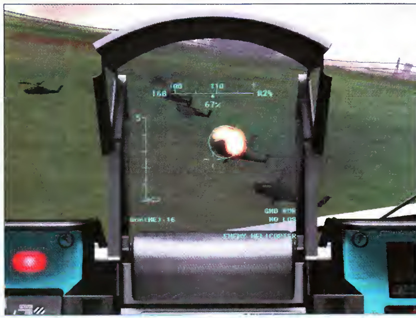
Говоря о звуке, стоит упомянуть про бортовой речевой информатор: у Апача он выдает стандартные сообщения, у Ми-28 - то же самое, но с непроизносимым «русским» акцентом. Сразу вспоминаешь MiG-29 Fulcrum от Novalogic - ну что мешало разработчикам выполнить озвучку на русском языке? А как было бы приятно...

Звуки взрывов, гул двигателей и свист лопастей – все это есть. СПО пищит, как и положено, а при захвате цели головкой самонаведения раздается тон с соответствующей частотой в N килогерц.

Покупать или нет?

Если вам надоели Longbow 2 и Team Apache, если вас не пугают динамические кампании и все связанные с ними неудобства, если вам нравится современная графика и реалистичная летная модель и, наконец, если у вас есть друг, любящий авиасимуляторы, и вы с ним можете от души порубиться по сетке, то, безусловно, эта игра надолго станет для вас симулятором номером один.

Лично же мне обидно, что такую хорошую игру портит столь слабый single режим.



■ Вот ток, подло в спину, не дов взлететь врогу. Зото сом жив остолся

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●●●○

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Алексей Медведев

F-16 Aggressor

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Virgin Interactive Entertainment
Разработчик	General Simulation Inc.
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 3D-уск.
Multiplayer	TCP/IP, IPX, Null-modem

Да, заездили тему F-16. Сколько уже было посвященных этому самолету симуляторов - ужас! Но это еще ничего. Гораздо хуже то, что они будут появляться еще. И еще... А вот как раз то, о чем я сейчас говорил... Встречайте: F-16 Aggressor.

Если радио, то "Максимум", а если F-16, то Falcon. Но все мое естество отказывается сравнивать с эпохальным творением от MicroProse рассматриваемое в данной статье изделие. Не тот масштаб... Однако, странное дело - я ощущаю внутри себя некое чувство, запрещающее разнести игру в пух и прах. Во-первых, по большому счету, не за что. Да, есть недостатки, да, «не верю!», как говорил великий. Но. GSI украла формулу успеха у Novalogic, и вот мы видим перед собой игру, за которой можно приятно скоротать время. Во-вторых, выглядит она отнюдь не позорно, хотя можно было бы сделать ее и получше. В-третьих, она иногда очень даже напоминает симулятор.



■ Коков красавец-то, а?



■ Вот ток срозу и не скажешь, что это 2D-кокпит

Заинтриговал? Тогда продолжаем...

Не за что?

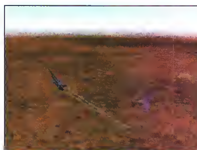
Да, не за что! Хотите узнать секрет? Все очень просто... Берете продающуюся большим тиражом игру, ну, например, F-16 Multirole Fighter, и делаете почти такую же, но лучше. Рекламу в средствах массовой информации добавляете по вкусу. И все! Игра, которая будет пользоваться спросом, у вас на винчестере.

Прошу прощения за столь громкую фразу про то, что кто-то там что-то крал. Но если бы я увидел F-16 Aggressor где-нибудь мельком, проходя мимо, я бы тут же сказал, что это Novalogic'овский F-16 Multirole Fighter. Я, конечно, понимаю, что невозможно сделать игру за полгода, ведь примерно столько прошло с момента выхода оппонента, но никто меня не переубедит, что они не одного поля ягодки. Ну, посудите сами. Формула успеха Novalogic'овских симуляторов кроется в тонком балансе симуляторной и аркадной части. На точно таком же принципе построена игра GSI!

Являясь во многом практически близнецами, эти две игры одновременно не похожи. Взять, к примеру, тренировочные миссии. В F-16 Aggressor они присутствуют и выполняют роль обучающих курсов. Этак, первый-второй класс общеобразовательной школы, я бы сказал. Взлет, полет по маршруту, сопровождение самолета, первый сбитый враг, посадка. Все. Было бы неплохо, если бы инструктор произносил некоторые фразы помедленнее, а то не всегда успеваешь и понять-то, о чем он говорит. Несколько странно отсутствие тренинга по наземным целям. В общем, их явно делали в последнюю очередь!

Да, чуть не забыл! Заставка! Не шедевр – это точно, но раз посмотреть стоит.

Что, что? Сюжет, спрашиваете? Ну, тут как всегда. То есть, как ВСЕГДА. Ну, вы поняли. Место действия – Африка. Спасение угнетенных африканских племен-народов от точно таких же угнетенных соседей, повстанцев, etc. Мы, симуляторщики - народ крепкий, привыкший. Было бы странно обнаружить хоть какой-то, как это его там, сюжет. К F-16 уж никак не пришьешь Голливудский сценарий,



хотя... как сказать. 3D-action тоже не шибко был любим сценаристами, но Half-Life показал многое.

Провести время

В наличии четыре кампании, instant action, тренировочные миссии и многопользовательская игра. Кампании – это Марокко, Эфиопия, Рифовая аллея (Rift Valley) и Мадагаскар. То есть, действие происходит в пределах Африканского континента. А это означает, что наблюдаемая вами картина всегда примерно одинакова – пустыня.

Развлекаться предстоит по десять миссий в каждой кампании. И если сначала задания будут очень простыми, а противники будут летать на устаревшей технике, то ближе к концу они вам уж точно зададут перцу!

Наводит на некоторые мысли отсутствие заготовленного для каждой миссии варианта загрузки самолета. Типичные-то варианты существуют, но вот ни один из них не дается в качестве рекомендуемого. Ну так что, наводит или нет? Если нет, то зря. Правильный ответ: для некоторых миссий необходимо искать оптимальную конфигурацию вооружения. И если после сотой попытки у вас не получается пройти задание, то есть смысл задуматься о выборе оружия. В большинстве случаев помогает отлично!

Пара слов про Instant Action. В принципе, он стандартный, но слово "frag" явно напоминает какую-то другую игру, вот только не могу вспомнить, какую. Можно задавать количество противостоящей техники, а также ввести ограничение на число этих самых фрагов и лимит времени, который необходимо продержаться. Задача для самых-самых: на Мадагаскаре продержаться минут десять против десяти самолетов противника и не погибнуть. Кто сможет, пусть себе купит медаль...

Сам процесс игры, как я уже говорил, очень напоминает серию симуляторов от Novalogic. Летать не тяжело, летать весело. Враги пасутся стадами

и ими же гибнут, не забывая при зтом стрелять по вашему самолету, и, что самое обидное, очень часто по нему попадают. Для успешного прохождения миссии совершенно не обязательно уничтожать их всех, зачастую целью является один-единственный объект. Казалось бы, все просто, ан нет. Вся проблема в нахождении зтого самого объекта. Куча целей на радаре, и ни одной заветной строчечки с надписью "Primary target". Хорошо, хоть после уничтожения цели появляется соответствующая надпись. И на том спасибо! Да, кстати, сажать самолет на аэродром не обязательно. А если уж и посадить, то игра первым делом спросит «Зачем? А не заправляться ли товарищ прилетел?». В общем, Ctrl-Q, и все дела!

Проходить миссии надо точно так же, как и в вышеуказанном аналоге. Подлетел на максимальное расстояние пуска ракеты, запульнул ее, развернул свой ероплан на 180 градусов, полетал-покурил, дождался подтверждения поражения, повторил то же самое с другим супостатом. Иногда можно совмещать приятное, то есть пулять одновременно по нескольким целям, комбинируя вариации воздух-земля. Я уверен, что игроки, летавшие на Novologic'овских симуляторах, прекрасно меня поняли.

Но отличия все же есть. F-16 Aggressor явно претендует на звание Симулятора. Именно с большой буквы, но... Не дотягивает...

Не верю!

Сначала скажу о том, чему верю. Верю летной модели. Не так, как в Falcone, но и с Novalogic'овскими опусами сравнивать нельзя. Активное маневрирование приводит к существенному падению скорости, а на малых скоростях самолет легко срывается с потока и впадает в плоский штопор. Из штопора, впрочем, легко выходить. Правда, такое уж чересчур резкое падение вызывает недоверие. То есть, как бы верю и не верю одновременно.

Достаточно правдоподобно смоделировано радиозлектронное оборудование. Я бы сказал, что найдена золотая середина. Игра не загромождена ненужными специфическими деталями, но суть передана верно. Радиолокатор, как и на настоящем самолете, имеет большое количество режимов, но управление ими достаточно простое. Несколько настораживает тот факт, что зти режимы могут не включаться при отсутствии соответствующего вооружения, но еще раз повторюсь – очень, очень похоже. В Falcone количество задействованных клавиш для управления радиоэлектронным комплексом могло вызвать ступорное состояние даже у видавшего виды симуляторщика. В Агрессоре же для всех нужд хватает нескольких клавиш.

Верю, в целом, в происходящий воздушный бой. Не факт, что запущенная ракета поразит цель. Сброс ловушек не избавит от попадания. Не стоит пытаться что-либо сбить на малом расстоянии ракетой большой и средней дальности. Не стоит пытаться запустить ракету, пока головка самонаведения не захватила цель, и не достигнута максимальная дальность пуска. Ракеты с пассивными ГСН необходимо подсвечивать локатором.

А вот теперь - опять не верю. Как учит нас боевой устав ВВС, для противодействия ПВО надо летать ныззнько и тыхзнько. Примерно, как крокодилу из анекдота. Так вот, в данной игре зто не помогает абсолютно. То есть, совсем. И летящая на высоте этак с полметра ракета «земля-воздух», выпущенная комплексом «С-номер такой-то», вызывает удивление и недоверие.

Не верю, что можно сбить С-130, попав по нему пару раз из авиационной пушки. Это, конечно, не симулятор самолетов Второй Мировой войны, где требуется филигранная модель повреждений, но все же утрировать до такой степени не стоит. И попадание в самолет игрока вызывает какие-то странные последствия, напоминающие воздействие выбранной наобум поломки. Странно, признаться, наблюдать отказ прицела при попадании ракеты в хвостовое оперение. Правда, необходимо еще сказать, что одновременно с этим прицелом отказывает практически все остальное оборудование.

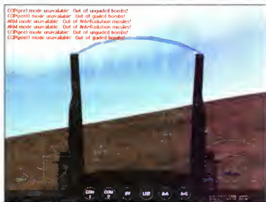
Не позорно?

В целом нет. Графика опять-таки сильно напоминает F-16 Multirole Fighter. Поддерживается Direct 3D и Glide, для отсталых (не умственно) – software режим. Что примечательно, в Direct 3D можно выставлять видеорежимы и 16 и 32 бита, но разницы между ними, кроме заторможенности, никакой нет. А зря.

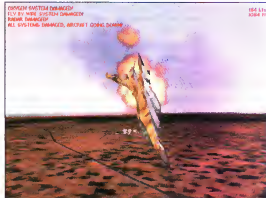
Выглядит игра стандартно, то есть, откровений и открытий ждать не стоит. Текстуры размыты, дымка вдали скрывает огрехи программеров, взрывы и шлейфы полупрозрачны. В общем, привыкли мы к зтому. Не удивляет. Вот Novalogic'овский F-16 радовал, а зтот - уже нет. Полгода прошло ведь. Чтобы не обидеть игрока, разработчики раскрасили F-16-й лучше всей остальной техники.

В качестве плюса все же стоит указать возможность масштабирования ИЛС. Не помню, чтобы в других играх его можно было именно приближать и удалять, в основном только вид ИЛС и стандартный вид из кабины. А здесь вот расстарались. Молодцы.

Всем угодили разработчики и с кокпитом. Вам наверняка придется



■ А вот и хвоеленый ИЛС но весь экрон!



■ Обротите внимоние но подпись! Кислородная системо повреждена, радор поврежден... Да, блин, ВСЕ повреждено!!!

мучиться с проблемой выбора, так как присутствует и 2D (все приборы читаются четко, но выглядит старовато) и 3D (приборы практически не читаются, зато - красота). Выбирайте сами. Впрочем, все же кое-что посоветую. В игре есть возможность включить отображение обоих МФД на основном зкране, и могу совершенно определенно сказать, что самый удобный режим – зто увеличенный до максимума ИЛС и отображаемые МФД.

Заинтересовал?

Если да, то не зря старался. Если же нет, то, видимо, не трогают никаких струн вашей души слова об авиации, пушках, ракетах, ИЛСах и РЛСах. И зря. Именно в эту игру я бы порекомендовал поиграть всем, кого не слишком воротит от симуляторов. В меру сложная, достаточно увлекательная. Кто знает, может, именно она все же затронет пока спящие струнки? Авторитетно говорю, что может...

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Реализм	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Snow Wave Avalanche

Жанр	Сноубординг
Издатель	Midas
Разработчик	Hammer Technologies
Требуется	Pentium 133, 16 Mb, 3Dfx
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Может ли сегодня игрушка объемом в 16 мегабайт, аркадная, заметьте, игрушка, претендовать на высокие рейтинги и какую-либо сложность? Верится в это с трудом, но факт, если он налицо, можно только констатировать, но никак не отрицать. Вот и приходится признать, что очень «маленький по весу» проект от Midas, является, тем не менее, довольно проработанным и, несмотря на кажущуюся простоту, сложным аркадным произведением.

Владельцы приставок уже ощутили всю прелесть прогулок вниз по горным склонам на сноубордах (1080 Degrees на Nintendo 64), порадовались головокружительным прыжкам и леденящим душу падениям. Теперь очередь за владельцами ПК. Естественно, нам с вами достаются сливки – уровень графики, предложенный ребятами из Hammer, приставки не потянут однозначно (разве что гипотетическая Dreamcast); сегодня такие красивые игры появляются только на акселерированных компьютерах. Геймплей? Не будем забегать вперед.





Нас мало и мы без тельняшек

Сноубордисты – отчаянные люди. Вообразите себе прыжок со склона пятиэтажной высоты на скорости 100 километров в час, когда под ногами лишь пластиковая доска, а надеяться приходится только на собственные силы и на удачу. Логический вывод – таких «смертников» мало. Днем с огнем не сыщешь, если искать будешь на равнинах, да у берегов морей. Надо садиться на канатную дорогу и, позабыв о давнишней боязни высоты, ползти на заснеженные горные вершины. Там и состоится знакомство с лихими сорви-голова-смельчаками, чьи подвиги известны немногим. Но стоит посмотреть на их выходки, как вы тут же пополните узкий круг людей, живо интересующихся экстремальными видами спорта.

Прикид у сноубордистов соответствующий. Кислотных цветов широкие штаны, пестрые фуфайки, иногда у девушек – просто верхняя часть купальника. Неизменный атрибут – стильные горнолыжные очки, прячущие от нас стальные взгляды «участников соревнований». Людей таких в игре всего четверо – две девочки и два мальчика. Все они страдают малым количеством полигонов и условной грубостью форм, однако в стиле им не откажешь. Есть у этих персонажей разные «скины», у каждого своя «партийная» кличка, которую в сотый раз при рестарте повторяет диктор, и от этого становится напряжно.

Издеваются, что ли?

Странно, очень странно выглядит формула соревнований. Простили бы, да странность эта граничит с ужасной неудобностью, чрезмерно усложняя игровой процесс, делая его отчасти муторным и утомительным.

Но сначала – интерфейс, который исполнен в лучших приставочных, я бы даже сказал, игровоавтоматочных традициях. Он примитивен, он упивается своей простотой. Щелкнул на опцию - и, пожалуйста, уже соревнуешься. Нет никакой возможности сохраниться. Пройдя первую трассу, по незнанию второй тут же вылетаешь, так толком и не изучив ее. Приходится снова отматывать три раунда на первой, в целях изучения кусочка следующей. Вспомним арифметику только для того, чтобы получить безрадостные цифры, – для примерного изучения второй трассы необходимо минимум пять раз по три победить на первой. Ужас.

Дальше - больше. Непонятно, что чем управляет. Нет, половина ясна – стрелки – это повороты. А вот принцип действия двух других кнопок управления познается не сразу. Я вам подскажу, чтобы вы не мучились. Первая – пригнуться, дабы принять наиболее аэродинамическую форму, для ускорения. Вторая – резкий поворот на скорости или прыжок, если рядом намечается подобие трамплина. При зажатой первой клавише нажатие на вторую (опять же, при наличии трамплина) означает, что экстремал оторвется от земли настолько высоко, насколько это возможно, и в воздухе примет умопомрачительную позу. Упадет ли он после этого – зависит от сидящего за «клавой» или джойстиком.

Имеется четыре вида спусков, в трех из которых соответственно по три режима – борьба с «привидением», временем, оставшимися тремя соперниками. Единственный вид соревнований – прыжок просто – происходит в гордом одиночестве. Каждый этап, как говорили уже, проходится трижды, и приходить всегда надо никак не ниже, чем вторым. Короче говоря, нелегко быть королем сноуборда...

Отягчает обстоятельства наличие дисквалифицирующих смайликов. Не объехал флажок с нужной стороны – получи один, прыгнул и упал на шею – второй. Взлетел, сделал финт с разворотом на 360 градусов и приземлился грамотно, продолжив движение – третий. Только на этот раз желтый и хороший. Он может убрать парочку красных дисквалифицирующих, число которых ограничено цифрой восемь.

Vs. Ski Racing и кое-что об AI

Да-а, в десятый раз катить вниз по известной трассе отчасти действительно муторно, но это не значит, что не интересно. Мы таких аркад еще не видели. Если бы Sierra со своим Ski Racing сделала примерно то, что Hammer с SWA (кстати, дотошный sim можно сотворить на любую тему, и сноуборд не исключение), то стала бы первопроходцем, собрала бы лавры. А так, играют в лыжные гонки лишь немногие поклонники, а несутся вниз на аркадных сноубордах, извините за тавтологию, многие поклонники. Здесь я встаю на сторону аркад, ибо SWA интереснее на порядок. Вот если бы соревнования были построены другим

образом, и не было не признающего сейвов интерфейса, то – просто хит. Хотя, может показаться, что трасс мало, и разработчикам стоило бы побеспокоиться, чтобы этот факт сокрыть (обратное направление, в горку – это было бы круто).

Что касается поведения трех (всегда трех) оппонентов, то можно охарактеризовать его емким словом «индифферентность». Нельзя столкнуться с братьями по разуму или пнуть их ногой – такова игра. Они правильней. Они никогда не станут делать сальто в воздухе, если знают, что впереди крутой поворот. Они старательно объезжают флажки, показывая дурной пример, который, как известно, заразителен. В общем, их присутствие мотивирует только на один поступок, – во что бы то ни стало обогнать. Большего и не требуется.

5 звуков

Горы – это снег, солнце (а конкретнее – его лучи), туман и снежная пыль из-под доски. Все это есть в SWA. Графически проект Hammer выполнен безупречно. Он быстро бегает и внешне хорош. Перед запуском (играем либо с CD-ROM, либо копируем все в отдельную директорию на «винт» – инсталляции нет) в соответствии с возможностями вашего компьютера включите/выключите некоторые спецэффекты для достижения лучшего перформанса.

Привлекательно исполнен интерфейс – одни рисованные шрифты чего стоят. Впечатляет туман. В целом неплохо смотрятся фонтаны снега. Довольно качественно исполнена анимация персонажей. Нет рывков при смене фаз движений – сноубордисты двигаются плавно и (наверное) натурально. В общем, графика – наиболее сильный элемент Snow Wave.

Музыка есть, и она лучше звука. Знающие люди сказали мне, что это – средней руки брит-поп. Веселенький, создающий необходимое расположение духа. А вот непосредственно с эффектами дела обстоят похуже. Совсем их мало. Можно попытаться пересчитать по пальцам. быстро надоедающие «комментарии специалиста», шипение доски, звук столкновения со стеной, ну и еще парочка чего-то. Все! Но хватает.

Внимание: заключительная мысль. Двойственное впечатление оставляет этот сноуборд. Графика, игровой процесс непосредственно во время спуска и, в некоторой степени, управление здесь - практически без изъянов. Принцип соревнований и (опять же) в некоторой степени управление – ра-



зочарование. Ну, да ладно. Как-нибудь перетерпим, потренируемся, изучим трассы, и тогда этот недостаток уйдет на второй план. Игра хорошая и «почти восьмерка» общего рейтинг об этом красноречиво свидетельствует.



Леонтий Тютелев

Grand Prix 500cc

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Ascaron Sports
Разработчик	Ascaron Sports
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Говорить плохо о новом творении Ascaron нельзя, но, в то же время, обнаружить в игре что-то неповторимое или выдающееся тоже не удалось. Давайте посмотрим, что за противоречивый зверь оказался в нашем капкане.

Проект посвящен, как это ни удивительно, мотогонкам. В игре представлено три класса мотоциклов (как в настоящем чемпионате). Самые мощные имеют рабочий объем двигателя в «пол-литра», о чем горделиво указывается в названии. Все атрибуты симуляторов в игре присутствуют: много различных трасс, проработанный алгоритм настройки мотоцикла, немало выдуманных гонщиков. Вы сможете принять участие в тренировке, разовом гран-при, чемпионате. Байк или пилота можно выбрать из нескольких предложенных.

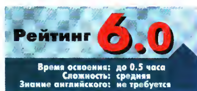
Не радует проработка других аспектов игрушки. Сразу бросается в глаза ненормальная физическая модель. Гонщик намертво прирос к седлу мотоцикла, который, в свою очередь, приклеился колесами к покрытию планеты. Красивых падений нет в принципе, а само управление несколько противоречиво и необычно. После знакомства с Motocross Madness от Microsoft подобные выходки наездника смотрятся еще более нелепо. Для симулятора такие казусы – как ножом по горлу.

Не совсем удачно исполнен интерфейс. Это угрюмый и безрадостный аппарат, который словно подчеркивает атмосферу бездушных соревнований.

Подстать основному меню и графическая реализация – что-то серое и невразумительное, совсем не отвечающее современным стандартам. Тот же Castrol Honda Superbike, который появился полгода назад, даже сейчас оставляет впечатление более благоприятное, нежели GP500cc (который, к тому же, имеет отвратительную тенденцию тормозить в поворотах).



В общем, говорить о новом мотосимуляторе можно только как о среднем, заурядном, ничем не выдающимся проекте, который вряд ли заинтересует кого-либо сегодня, ведь уже есть и еще будут произведения, несомненно, более оригинальные.



Reckless Driver

Snowmobile Racing

Жанр	Гонки на снегоходах
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Crysalis Productions
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	TCP/IP, IPX

И все, вроде, говорило в пользу игры. И солидный издатель, и умеренные системные требования, и тематика, доселе невиданная. Однако, в который раз получилось так, что проект на поверку оказался лишь невразумительной поделкой, совершенно не оправдав возлагавшихся на него надежд.







Однако не подумайте, что мы имеем дело с абсолютно неиграбельным и страшным произведением. К счастью, что-то хорошее тут присутствует. К огорчению, этого хорошего, как говорится в пословице, «помаленьку».

Сугробная жизнь

Сзади две широкие гусеницы, спереди – направляющие лыжи, посередине – неслабый двигатель, а сверху – вы, наездник-гонщик спортивного снегохода. Кругом красивые, блестящие на солнце сугробы, кое-где – покрытые прозрачным льдом речки и небольшие пруды. Много холмов и холмиков, крутых спусков и манящих поворотов – в нагрузку. А еще – такие же отважные и непредсказуемые, как и вы, хитрецы-оппоненты. В принципе, все указанное выше есть в Snowmobile Racing, вопрос в другом – «как она, игра?».

Можно ответить лаконично – «не очень», и статью, в общем-то, закончить, но это будет несправедливо по отношению к читателю, который «купится» на неплохие скрины. Так что давайте не очень длинно «разденем» творение Crysalis, попутно выяснив, что есть тут такого, что смогло бы привлечь игроков.

Для начала остановимся на соревнованиях. Есть гонка, есть тренировка. Ввиду простоты управления, на тренировочные занятия настоятельно рекомендую вам «забить» и сразу идти покорять вершины снегоходного мастерства в настоящих «бескомпромиссных» баталиях. Предпоследнее слово предыдущего предложения взято мной в кавычки не случайно. Все правильно. Борьба пустяковая, и вскоре побеждать на высшем уровне сложности сможет даже беззубый юнец. Еще одна «приятная» неожиданность – нет чемпионата как такового. Есть четыре трассы (всего!) и несколько машин. Полчаса времени на прохождение всех треков – это, согласитесь, мало. Это не то, ради чего стоит тратить свою кровные на подобное "снегопроходное" удовольствие.

Теперь о качестве геймплея. Оно весьма посредственно. На редкость, как уже было сказано, примитивное управление и чрезмерно упрощенная модель поведения снегохода на трассе не добавляют игре интересности. Въехать в любой крутизны изгиб трассы можно, даже неосторожно, даже на любой скорости, даже прозевав его. Изредка, правда, случаются падения (картинные, как говорят спортивные комментаторы) – но это просто программе захотелось, чтобы гонщик упал right here, right now, иначе говоря, от балды все это получается.

В третьих, графика

Но это, как вы уже поняли, – отдельный разговор. Графика сугубо полигонная (спрайтовые деревья можно тоже при желании назвать полигонами), и то, что полигонов этих мало, что на них позорно экономили, делает факт наличия в игре полигонности еще более очевидным. Что такое сугроб в общечеловеческом смысле этого слова? Это мягкая холодная субстанция белого цвета, в которую иногда приятно упасть. Что такое сугроб в понимании программистов из Crysalis? Это две плоскости, пасмурного оттенка, с виду напоминающие заснеженную крышу дома во время оттепели. Так во всем. И единственное, что хоть как-то похоже на что-то – это наши снегоходы. Гонщики на них, как ни печально – тоже жертвы программной угловатости. Сглаженные текстуры – это хорошо. Хорошего в игре мало.

Говоря о звуке, требуется обратить ваше внимание на то, что звук в игре проявляется всегда, тем самым оправдывая свое существование. Как звучит – это второй вопрос, на который я сейчас отвечу. Что касается моторов и т.д. и т.п., - средне, что касается «мелодий и ритмов зарубежной эстрады», - также средне, и т.д. и т.п.

Для никого

Так я и не ответил на свой собственный вопрос - чего тут хорошего, которого, хоть и мало, но оно все же есть? Наверное, все-таки, свежая тематика и снегоход как средство передвижения. В остальном – средней руки игрушка, выпущенная для заядлых поклонников зимних заездов на этих самых гусенично-лыжных агрегатах, которые, к сожалению, игнорируют компьютеры. Им не до этого – зима ведь...

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 5.7

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

African Safari Trophy Hunter 3D

Жанр	Симулятор охоты
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Wizard Works
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 3D-уск.

Вы станете смеяться, но мы вновь намерены познакомить вас с симулятором охоты. Wizard Works бьют все мыслимые и немыслимые рекорды (в своем жанре точно), выпуская не знаю уж какого по счету охотника. На этот раз нам предлагают отправиться в африканские дебри, чтобы поучаствовать в самом настоящем сафари.

В новой игре у нас есть хитроумный помощник, который повсеместно нас преследует. Охотиться можно на заранее выбранных участках африканской местности.

Для каждой вылазки мы выбираем определенный вид животных, и нам теоретически выдают лицензию на охоту, которая позволяет прикончить именно данного представителя земной фауны.

На выбор предложены толстокожие, флегматичные слоники, полосатые (как обычно) зебры, экзотические козы куду и прочие неумные существа. Можно попытаться пришить крокодила или льва, если особенно повезет, вашу коллекцию пополнит тушка ястреба.

В любой момент времени охота обычная необратимым нажатием определенной клавиши превратится в уважаемую собакой Шариком фотоохоту. Наш герой получит возможность перемещаться по карте немыслимо быстрыми прыжками, обгоняя львов, диких коней и уж тем более медлительных слонов. Ружье в таком случае теряется, зато работает кнопка take photo (Шарик, к ноге!).

Принцип охоты остался прежним. Правда, передвигаемся мы теперь не на своих двоих, а на шикарном Range Rover, что ситуацию, в принципе, не меняет. Машина движется исключительно по карте, а в реальном времени мы ходим/бегаем на своих ногах. И еще, почему-то автомобиль нельзя прострелить. Неинтерактивно, понимаешь!

Заставляет говорить о себе с уважением графика игры. Это и немудрено. Движок от Unreal – вещь хорошая. Это знают все. Модели животных выглядят на редкость натурально и естественно. Не подвело и воспроизведение окружающей среды. Хижины негров из диких племен отображены в игре на редкость правдоподобно – так и ждешь, что вот-вот выйдет на свет божий хитроумный и непредсказуемый шаман VooDoo со своим постоянным бубном.

Не вызывает нареканий и звуковое оформление проекта. Все эффек-



ты налицо, а музыка на охоте еще никому не пригодилась, а поэтому ее просто нет. В общем, заметно, что люди старались. Понятно также и то, что охотничья общественность Америки щедро вознаградит их за это.

Давайте подведем итоги. Игра получилась очень хорошая, ей практически нет цены. Но оценить все ее неоспоримые достоинства можно лишь при одном непременном условии – вы охотник (хотя бы в душе). В противном случае произведение Wizard Works покажется малоиграбельным и утомительным. Охотники - дерзайте. Не охотники - становитесь ими!

Рейтинг 6.0

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Леонтий Тютелев

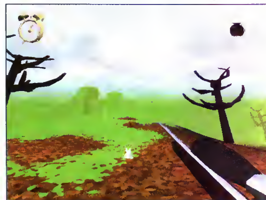
Natural Fawn Killers

Жанр	Симулятор охоты/3D Action
Издатель	The Gameplay Company
Разработчик	Steve McCreo и Peter Lake
Требуется	Pentium 133, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 166+

А это уже стеб. Это уже гротеск. Это уже не охота, но еще не 3D Action. Это пограничная игрушка, сюжетом которой выступает привычная охота, а игровые принципы позаимствованы из натурального коридорного боевика. Такой симбиоз, однако, оказался весьма жизненным и вполне играбельным экспериментом. Игрушка выглядит свежо и самобытно безо всяких ненужных претензий на хитовость.

Суть Natural Fawn Killers проста. Есть ограниченная стенами натурального происхождения трехмерная локация, утыканная мультяшными деревьями а-ля Mario 64. В правом верхнем углу – горшочек. Пустой. Он предназначен для сбора крови. Когда он до краев наполнится драгоценным материалом, вы автоматически попадете на следующий уровень. Но при условии, что уложитесь во временные ограничения. Сделать это по перовому разу, прямо скажем, не просто. Однако нет ничего невозможного.

В национальных парках обитает разнообразная живность. Первым повстречавшимся «персонажем» станет мягкий и пушистый кролик. Он будет мирно щипать травку до тех пор, пока не почувствует врывшуюся где-то рядом в землю пулю. Тогда он рванет наутек. А мы - за ним. При попадании из тельца животного потечет струйка





крови, разбудив в нас все самые низменные человеческие инстинкты. Мы догоним, добьем и растопчем. Попутно отметив, что крови в горшочке прибавилось совсем немного.

Отправившись дальше, игрок повстречает быстроногих оленят, которые требуют больше пуль в свое тело. Будут и утки. Но гвоздем программы по праву считает себя медведь. До поры до времени он – воплощение спокойствия. Но как только струйка теплой крови просочится из его мохнатого туловища, виновнику утечки стоит ждать беды. Озарив лицо нечеловеческим оскалом, некогда добрый и приятный во всех отношениях мишка погонится за безобидным охотником и беспрецедентно задерет того. Разумеется, если он охотник своевременно не пустится наутек. Мише нужно порядка 25 пуль для полно успокоения. А это много. Впрочем, из ракетницы получается раз в десять быстрее. А еще от ракетницы получаются воронки. А еще кролики от ракетниц разлетаются на мелкие кусочки. Охота медленно превращается в уничтожение поголовья крупного и не очень, но вовсе не рогатого скота.

Таков игровой процесс. Какова графика? В некотором роде примитивная, но в принципе симпатичная. Все очень четко, но, в то же время, нет никаких лишних объектов. Создается впечатление мультяшности и прикольности, что само по себе неплохо. Хорош и звук. Стоны, топанье, выстрелы, ехидные комментарии охотника.

Игрушка интересна и необычна. Если вы проведете за ней несколько часов, то не разочаруетесь. Есть мнение, что это первый представитель жанра «аркадной охоты».



Леонтий Тютелев

Michael's Owen World League Soccer

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Eidos
Разработчик	Silicon Dreams
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98





Что можно сделать с продолжением плохой игры, дабы оно окупило затраты на производство? В принципе, много чего. Например, приплести к разработке заранее провального сиквела известную личность. В нашем случае, в случае с футболом, с футболом виртуальным, а именно - заранее обреченным на неудачу продолжением летнего World League Soccer от Eidos, – пригласить известного футболиста, английского вундеркинда Майкла Оуэна. Перед началом игры Майкл говорит с экрана монитора: «Have fun!» - и нам остается только догадываться, на сколько тысяч фунтов стерлингов обогатился футболист, приняв участие в разработке сего опуса. И чиста ли теперь его совесть?..

Как можно оценивать футбольный симулятор, появившийся прямо вослед за FIFA 99? Что «светит» такому произведению? Такому – ровным счетом ничего.

Единственным отрадным моментом во всей игре является доброкачественный звук. На высоте комментатор, на месте – звуки большого стадиона. Ну, а в остальном – беспросветная мгла.

Во-первых, половинчатые лицензии. Есть настоящие клубы, но исковерканные фамилии реальных футболистов вряд ли доставят много удовольствия поклонникам футбола. Впрочем, умница-диктор во время матча выговаривает фамилии правильно.

Во-вторых, игровой процесс является настолько заторможенным действием, что начинаешь невольно подозревать разработчиков в некоторых расстройствах нервной системы. Например, в чересчур замедленной реакции. Так, на выполнение всей фазы удара головой в падении у футболиста уходит около секунды. Да и технология «захвата движения» выполнена крайне пакостно.



В-третьих, графика произведения. Вроде нарядная, да на редкость топорная. Чего стоят хотя бы дикие трибуны, на которых происходят движения непонятной пестрой текстуры. К слову, модели игроков тоже не блещут детализацией и, присовокупив результаты отвратной Motion Capture, получим «плохо».

В данном случае вердикт будет безрадостным для Eidos. Игра, откровенно говоря, плохая и способна заинтересовать лишь ярых коллекционеров виртуального футбола, которые хватают все подряд в целях пресловутого «общего развития».




RPG

Материал предоставлен компанией "Саргона"

Магию - в жизнь!

Откуда есть пошла...

С давних пор в параллельном измерении существует волшебный мир. Он населен могучими монстрами, смелыми воинами, великими магами. Простые жители там тоже есть, хотя "простые" они только в понимании великих - любой в волшебной стране умеет держать в руках оружие и знает пару-тройку простеньких заклинаний. И жизнь там шла своим чередом. Драконы сжигали деревни, рыцари убивали драконов, орки и гоблины сражались с эльфийскими лучниками, а маги сидели в башнях и совершенствовали свое искусство. Да оно и понятно - без магии ведь ни шагу. Зазеваешься поздно ночью - уже какая-нибудь болотная тварь подстерегает тебя на ужин. Сможешь спалить ее огнем или взлететь в воздух - хорошо, а если нет...

Никто не помнит, кто был первым магом или каким было первое произнесенное заклинание - так давно это было. Только в древних легендах упоминаются имена великих волшебников - основателей Пяти Школ, да и то неизвестно, жили они на самом деле или нет. Так повелось издревле, что существовало Пять Школ магии, и каждый маг выбирал себе одну, наиболее близкую по духу и роду занятий, всю жизнь посвящая изучению премудростей волшебства. Только самые могучие колдуны достигали вершин своего искусства и лишь самые великие из таких, как говорят предания, владели в совершенстве магией не одной, а нескольких Школ. Но таких были единицы. Большинство знало лишь заклинания своей Школы, клятва верности которой приносилась во время посвящения в ученики.



Школы использовали для своих заклинаний существовавшие со дня сотворения мира силы природы. Так они и разделились на пять - белая, зеленая, красная, черная и синяя.

Маги Белой Школы пользовались уважением и почетом среди воинов и простого люда. Жили они обычно в городах, среди купцов и ремесленников. Про них в народе говорили, что они «мухи не обидят». Создание лечебных мазей, целебных настоев - вот их удел, как считали почти все вокруг. Но немногие осмеливались нападать на города, где жили действительно могучие белые маги. Под действием белых заклинаний обычный воин становился сильнее вдесятеро, бойцы сражались с поистине львиной храбростью, обращая в бегство любого врага, а заклинания лечения возвращали в строй даже смертельно раненых. Существует легенда о том, как древний Архимаг Белой Школы в одиночку, вообще без войска, уничтожил целую армию орков, угрожавших его родному городу. Он так и не открыл никому из учеников секрет заклинания, таившего в себе столь разрушительную силу. Многие с тех пор пытались повторить то, что он сделал, но никто не смог. Может быть, оно и к лучшему. Белые маги враждовали с Черной и Красной Школами. «С нами нет места тем, кто разрушает или повелевает тенями», - так говорили они. Элита воинов - Белые Рыцари - вообще не боялись черных заклинаний или монстров и бесстрашно сражались даже с самыми сильными из них, убивая их или обращая в бегство.

Зеленая Школа таилась среди девственных лесов, и простой человек никогда не смог найти бы туда дороги. «Птицы и звери знают, как найти нас; кто не умеет говорить с ними, тому не место среди нас», - так говорил Архимаг Зеленой Школы. О том, где находится Школа, знали лесные бродяги, эльфы, всю жизнь прожившие среди деревьев. Туда приходили те из них, кто хотел остаток своей жизни посвятить изучению сил природы и использовать их во благо себе и другим. Зеленая магия повелевала гигантскими монстрами, таящимися в лесных глубинах. Миролюбивые сами по себе, они становились грозной силой, подчиненные воле Зеленого Мага. Один гигантский червь стоил целой армии гоблинов. Однажды все пять Архимагов поспорили: кто сможет вызвать самого могучего монстра, используя минимум магической энергии. Зеленый Маг победил, и с тех пор больше никто не сомневался в величайшей силе подчинявшихся ему созданий. Когда же все было спокойно, не было войн или других катаклизмов, зеленые маги придумывали заклинания для хорошего урожая и спокойной погоды. Эльфы и лесные жители были мирным народом и не брались за оружие, пока на них не нападали.

Зеленые маги недолюбливали черных и синих. «Тени и зомби - враги нам. Иллюзии - враги нам. Все в природе должно быть живым и естественным».

Красные маги жили среди гор. Ходили сплетни, что и Школа-то их находилась в жерле самого мощного вулкана. Это, конечно, было не так, но со страху чего не скажешь... Повелители Земли и Огня, Красные маги всю свою силу вкладывали в разрушение. Испепеление, Молния, Шок, Огненный Шар - заклинания, способные заживо сжечь человека в одно мгновение, - становились известны Красному магу в самом начале обучения. Если бы не Синяя и Белая Школы, которые хоть как-то сдерживали их жажду разрушения, все бы давно уже сгорело, и даже пепла не осталось бы. Когда-то давно любимый ученик Архимага, движимый гордыней и жаждой славы, втайне от учителя подсмотрел заклинание, вызывавшее огромного дракона, вызвал пять драконов, истратив почти всю магическую энергию Школы, и послал их на острова, чтобы попугать магов Синей Школы, которых Красные маги презрительно называли «водяными». Архимаг Синей Школы заклинаниями иллюзий помутил их разум и отправил обратно, повелев драконам уничтожить Красную Школу. Увидев, что он наделал, Красный маг побежал к учителю, и тот создал гигантское адское пламя, в котором сгорели и драконы, и он сам. Так ценой жизни учителя надменному колдуну пришлось заплатить за свою глупость. Став Архимагом, он учил никогда больше не использовать магию просто так, запомнив на всю жизнь, чем это может закончиться. Тем не менее, Красных магов боялись больше других. Нико-

му не хотелось быть превращенным в горсть пепла. Синяя и Белая Школы - враги Красной.

Черные маги жили среди болот. В той части страны почти все время была полутьма, словно ночью, как и положено, была ночь, а в остальное время - сумерки. Люди, которым случалось там побывать, рассказывали о той земле с нескрываемым страхом. Тени, зомби, призраки, вампиры... Черные маги говорили о себе, что они используют силы смерти для того, чтобы помогать жизни, другие же говорили, что они убивают людей и делают из них послушных зомби. Черные маги могли одним простым заклинанием уничтожить огромного монстра, затем оживить его снова, но уже как повинующееся их приказам безвольное создание. Ужас, эпидемии, болезни... Когда-то давно отряд Белых Рыцарей проник в Черную Школу, чтобы убить Архимага. Белые маги считали, что все зло в их стране - от Черной Школы. Ни черные создания, даже самые могучие, ни заклинания учеников не смогли остановить Белых воинов, словно заговоренных от всех напастей. Однако Черный Архимаг был одним из тех великих волшебников, которые владели не только магией своей Школы, но знали и заклинания своих товарищей. И вызвал он землетрясение, в котором погибли все Белые Рыцари. Больше такого не случалось, но злейшая вражда между Белой и Черной Школами продолжалась. Также Черные маги не любили лесных волшебников.

На островах в далеком море располагалась Синяя Школа. Каждый уважающий себя Синий маг умел летать, так что значительное расстояние от островов до остального мира не было проблемой. Используя силу воздуха и воды, Синие маги являлись непревзойденными в искусстве создания иллюзий. Им ничего не стоило нейтрализовать заклинание врага, еще не сорвавшееся с его уст и не набравшее силу, или затуманить сознание огромного монстра, заставив его сражаться против своих хозяев. Синие маги не были ни миролюбивыми, ни агрессивными, они жили столь далеко от людей, что войны почти не касались их, да и безумием было бы стараться завоевать острова, где в воздухе парили небольшие драконы и могучие джинны, а море охраняли гигантские левиафаны и морские змеи. Синие маги враждовали с Красной и Зеленой Школами.

Так продолжалось долго. Даже очень долго. Пока в один прекрасный день люди не заметили огромного черного джинна, который, как выяснилось потом, разрушил уже не одну деревню. Все кинулись обвинять Архимага Черной Школы, который сам был удивлен не меньше других. Позже другие люди видели, как этот джинн сражался с огромным белым ангелом. Белые маги и раньше призывали ангелов для помощи в бою, но этот был гораздо больше и сильнее всех тех, которых видели раньше. И джинн, и ангел погибли. Никто не понимал, что происходит. Откуда взялись эти неведомые создания, которых раньше никто никогда не видел, не знали даже Архимаги Пяти Школ.

Только спустя долгое время стало известно, что тогда произошло. В той земле существовали свои измерения, каждое населенное своими созданиями и людьми, но все подчинявшиеся одному закону. Закону Магии.

Нельзя было попасть из одного измерения в другое. Простому человеку - нельзя. Обычному колдуну - нельзя. Искушенному волшебнику - тоже нельзя. И только самые величайшие из великих открыли секрет передвижения. Их стали называть Странниками.

Самый первый Странник жаждал власти над всей землей. Он понял, что его мощные заклинания работают во всех измерениях, ибо Закон Магии был везде один. Будучи великим колдуном, он с легкостью использовал магию всех Пяти Школ, призывая самых сильных и могущественных монстров и используя самые сильные заклинания. Только объединившись все вместе, Архимаги Пяти Школ смогли бы одолеть его, но личные амбиции и ненависть друг к другу не позволили бы им объединить свои силы.

Почти одновременно с ним нашел способ передвигаться по измерениям его давний соперник, специалист Белой Магии, тоже величайший волшебник. Он нашел своего врага и не дал ему привести в исполнение планы установления тотального господства. Оба исчезли после той битвы, и что сталось с ними - никто не знает.

С той поры появлялись и другие Странники. Они искали новые источники магической энергии, необходимые им для того, чтобы творить заклинания. Иногда они сражались друг с другом - и тогда земля дрожала от заклинаний, а люди приходили в ужас от вида неведомых монстров, которых Странники призывали себе на помощь из разных измерений.

Потом они снова уходили...

Здесь вам не тут

Еще бы сюда новый компьютерный мультик - и пожалуйста, готова новая игрушка в стиле Fantasy. Герои, увешанные артефактами; маги









со своими заклинаниями; города, строящие воинов одни круче других; пещеры со всякой нечистью... Где-то, помнится, мы все это уже видели. Кажется, подобный жанр породила обессмертившая свое имя старая добрая King's Bounty. Потом появился Master of Magic, потом - Heroes of Might and Magic 1-3. Понятно, что все поклонники жанра постоянно ждут чего-то нового и интересного. И что-то новое все время появляется. Героев добавят, артефактов сделают, скажем, не 200, а 300, картинки покрасивее.

Но, как это ни прискорбно, самое главное не меняется. Дело в том, что во все компьютерные игры обычно интересно играть только до того момента, когда становится очевидной заведомо выигрышная стратегия. После этого, увы, игра свою былую привлекательность утрачивает навсегда. Возьмем тот же Master of Magic, считающийся по праву классикой жанра. Имеется 200 с небольшим заклинаний, штук 50 героев, артефакты и так далее - через две недели игры все это выучивается наизусть, где-то еще через месяц игра переходит в стадию полного автоматизма. Можно, конечно, поэкспериментировать - многие игроки как бы соревнуются между собой, кто сумеет выиграть наиболее извращенным путем. Но и это быстро надоедает. Я ни в коем случае не хочу сказать, что это плохие игры - напротив, их авторы великолепно поработали, создавая свои детища. Эти игры просто не могут быть другими. Идея старенькой King's Bounty и теперешних «Героев» - одна и та же. И главный недостаток - ограниченность, увы, никуда не исчез. Всем понятно, что надо купить/построить побольше драконов, после чего смело отправляться с ними крошить всех встречных и поперечных. Можно возразить, что полно других вариантов. Да ничего подобного. Чтобы перечислить те, которыми пользуются «профессионалы», хватит пальцев одной руки. Знаем, играли в свое время. Да и сейчас все еще...

Ну да ладно. На самом деле, не все так плохо. И игры эти далеко не такие уж и плохие, если поразмыслить. Ну, не хватает им пространства для свободной мысли - что делать, не дано. К делу.

Игра, о которой шла речь в начале и продолжится далее, использует совершенно другую идею. Сочетая в себе все, за что мы любим игрушки в стиле Fantasy - могучих монстров, сильные заклинания и артефакты, наконец, просто красивые картинки (а куда же без них), - она смогла сохранить в себе то, чего так не хватает всем прочим играм - неповторимость. О ней говорят: "You never play the same game". Что значит - не бывает двух одинаковых партий. Всегда будет что-то новое.

Магия как она есть

Игра называется Магия (оригинальное название - Magic: The Gathering). Ее придумал американский математик Ричард Гарфилд в 1993 году, всего-то шесть лет назад. Сейчас в нее играют сотни тысяч людей в десятках стран мира, и популярность Магии продолжает расти.

Для того, чтобы играть, компьютер вам не потребуется. Можно играть где угодно и сколько угодно - в монитор смотреть не нужно , глаза не устают. Аксессуары для игры в Магию:

- голова (соображать придется);
- достойный соперник (используется по назначению);
- колода карт Магии (используются для ... Сейчас и разберемся.)

Этими самыми картами Магии вы и будете играть. Когда игра только появилась, существовало всего около 300 карт, и каждая представляла уникальное, единственное в своем роде заклинание. Теперь карт более 4000. И все они - разные. Четыре тысячи заклинаний - неплохо для начала, да? Простор для мысли обеспечен, во всяком случае. Считать число комбинаций в колоде лучше не будем.

Вы вряд ли сможете помнить их все наизусть, тем более, что постоянно появляются новые карты, разнообразящие игру, привносящие что-то новое в уже существующие стратегии, создающие совершенно новые, а некоторые - даже оригинальные, дополнительные правила. Но запоминать все это вам и не нужно. На каждой карте написано, что она делает в игре, так что, ознакомившись с правилами, вы будете с легкостью разбираться в картах, которые раньше никогда не видели.

Чтобы играть в Магию, вы должны будете сами (!) составить колоду из тех карт, которые у вас есть. Подобно магу, переписывающему в свою книгу самые необходимые заклинания для решающей битвы с бесчисленного множества свитков, вы будете тщательно отбирать монстров, которые станут сражаться за вас, артефакты, которые вы будете применять во время дуэли (так называется партия в Магию), заклинания и источники магической энергии - маны. Вы можете положиться на грубую мощь зеленых монстров, или огненную магию Красной Школы, или, подобно Великим Странникам, использовать самую мощную магию всех пяти цветов. Но это будет трудно - за все придется платить. Со временем вы узнаете, какой ценой достается такая сила, доступная только самым могущественным и лучшим.

Не забывайте - против вас будет со своей колодой играть ваш противник. Как правило, вы не знаете, какие заклинания он приготовил для игры (разве что вы играете одной и той же колодой десятую партию подряд). Вам придется создавать свою колоду так, чтобы вы могли наиболее эффективно отражать его угрозы и создавать свои. Все с помощью карт, естественно. Правила, определяющие, как ими играть, достаточно сложные; приготовьтесь затратить на ознакомление с ними определенное время, но удовольствие, которое вы получите от игры, многократно окупит и время, и деньги. Почувствуйте себя Великим Странником, побеждающим в честном бою «живого» соперника, также претендующего на это высокое звание. Это вам не беспомощных компьютерных человечков драконами топтать! Хотя, если вам нравятся драконы, то их в Магии 13 разновидностей (если не забыл кого). Всем хватит.

Многие карты наиболее сильны, если их применяют в комбинации с другими картами. Они составляют сочетания, удачное применение которых может вылиться в сильнейшую атаку. Уже известны сотни таких комбинаций, и вы можете придумывать свои, благо возможностей для создания и реализации свежих идей у вас будет предостаточно. Но, опять же, помните, что единственно выигрышного пути в Магии просто не существует - всякая стратегия имеет свои плюсы и минусы. Не забывайте об этом, когда будете создавать свои колоды - вдруг может оказаться, что вы многого не учли. Тогда

ваш план будет похоронен соперником, который оказался дальновиднее, чем вы.

Отобрав заклинания для своей колоды, вы сделали только полдела. Во время дуэли вам придется использовать эти заклинания против своего оппонента. Сумеете ли правильно оценить игровую ситуацию и принять верное решение - зависит только от вас. Например, вы используете Черное заклинание Ужаса, чтобы уничтожить маленького вражеского монстра, но это может стать фатальной ошибкой, если враг после этого призовет гораздо более мощное существо, с которым вам уже не справиться, потому что к этому моменту вы нерасчетливо использовали имевшуюся у вас мощную карту против гораздо меньшей угрозы. Во время каждой дуэли вам придется заново и как следует задумываться над тем, какие источники маны использовать сначала, а какие позже, когда применять ваши заклинания, вызывать монстров, создавать артефакты. В каждый конкретный момент вам будет доступна только небольшая часть вашей колоды. Это значит, что вы сможете пользоваться только ограниченным числом ваших карт, причем никогда заранее не известно, какие именно карты к вам попадут. Опять же, используя карты, вы можете быстрее пополнять список доступных вам заклинаний или даже достать из колоды конкретную карту. Короче, карты могут все, поэтому и ваши возможности в игре практически не ограничены.

Еще один очень важный момент, едва ли не наиболее привлекательный в Магии для очень многих игроков - карты можно менять. Вряд ли вы сможете иметь все карты, которые хотите, только покупая их - они продаются «втемную», покупая пакетик с картами, вы никогда не будете заранее знать, что именно там лежит. Но, имея определенное количество карт в своей коллекции, вы сможете обменять те, которые нужны вам меньше, на те, которые захотите использовать для своей колоды как можно скорее. Это настоящий обмен заклинаниями! Естественно, чем больше людей играет, тем интереснее меняться. Так что играйте!

Игра по правилам

Ну, а теперь немного конкретики. А то столько разговоров - карты, карты. Где бы их взять еще... А то как в анекдоте - хочется, а нету.

Доселе, если не ошибаюсь, карты печатались на английском, французском, испанском, итальянском, китайском, корейском и японских языках. И продавались, соответственно, в странах, где на этих языках говорят. У нас их пока не было. Были, правда, и есть энтузиасты, играющие преимущественно английскими картами, привезенными из-за границы (к коим автор и сам себя причисляет). Но, похоже, наступают перемены. Питерская фирма «Саргона» договорилась с компанией Wizards of the Coast, которой принадлежат права на эту игру, на создание карт Магии на русском языке и продажу их у нас в России. Сначала у нас появятся полностью русские блоки карт «Пятая редакция» и «Портал», а затем, хочется надеяться, все создаваемые карты в дальнейшем будут поступать на российский рынок в русском варианте. Пока же у нас можно купить английские карты в довольно широком ассортименте. Что, кстати, тоже весьма полезно - помогает изучать английский язык и, особенно, расширять словарный запас - в наше время вещь далеко не лишняя. Упомянутые русские карты должны появиться уже очень скоро.

Так что же все-таки за звери эти карты? Нужен наглядный пример, наверное.

(см. картинки)

Вот такими вот картами мы и будем играть. Продаются они, главным образом, в пакетиках по 15 штук. Какие карты в пакетике вам попадут - вы не знаете. В пакетике 11 «обычных» карт, 3 «необычных» и 1 «редкая».

Обычные карты (Common) - самые распространенные. Их легко достать или сменять. Их просто много, на всех, как говорится, хватит. Это абсолютно не значит, что они слабые или плохие - многие обычные карты очень сильны в игре. Они обычно «олицетворяют» типичные особенности своего цвета. Синий - заклинания нейтрализации вражеских заклинаний, красный - магия разрушения, зеленый - жирные монстры и так далее.

Необычных карт меньше. Они обладают более специфическими свойствами и не столь «прямолинейны» в использовании, как обычные.

Редкие - они потому и редкие, что их очень мало. Как правило, они обладают либо очень большой игровой мощью, либо создают очень нестандартные игровые ситуации, подчас поворачивая дальнейший ход игры на 180°. В истории, рассказанной в самом начале, Белый Архимаг уничтожил своей магией всю вражескую армию. Это редкая Белая карта - Божий Гнев (Wrath of God), которая уничтожает все создания в игре. Ее эффект чрезвычайно велик, особенно, если правильно улучить момент. Другой пример редкой карты - Дезертирство (Desertion). Вражеское заклинание













нейтрализуется (то есть не имеет никакого эффекта). То же самое делает и обычная синяя карта Контрзаклинание (Counterspell), которых полно. Но... Если заклинание врага - артефакт или монстр, он попадает под ваш контроль. Разница налицо. Предположим, вы вызываете очень мощного монстра, рассчитывая с его помощью раз и навсегда разделаться с противником. Если зто заклинание попадет под Дезертирство, вы не просто теряете этого монстра, что было бы в случае обычного примененного против вас Контрзаклинания. Теперь он под контролем врага. И вам придется разбираться со своим же чудищем. Если еще принять во внимание, что оно достаточно страшное...

Тем не менее, зто ни в коем случае не значит, что если у вас будет много редких карт, вам гарантирована победа. Более опытный и тонко оценивающий ситуацию маг (в миру - игрок) даже с более слабыми картами почти наверняка одержит победу. Ваш игровой опыт, умение принимать верные решения, составлять колоду и использовать ее в дузли с максимальной эффективностью всегда первично. Карты - средство, а не цель.

Ну, и наконец - как вам научиться играть. Возможны следующие варианты.

Вы знакомитесь (или у вас уже есть знакомые) с человеком, который играет в Магию. С его помощью вы достанете необходимое для начинающего количество карт и будете проходить тернистый путь от новичка до эксперта. В Москве, например, таких людей можно найти через конференцию в Интернет на http://www.fido7.com, там - Конференции ФИДО через Интернет, там - Игры: Magic: The Gathering. Народ очень дружелюбный, с удовольствием вам поможет.

Недостатки: выучить все правила сразу очень сложно - их довольно много. Возможна ситуация, когда «за деревьями леса не видно», и вы махнете на зто рукой, лишив себя тем самым удовольствия поиграть в увлекательнейшую игру. Сюда все-таки лучше обращаться, когда вы уже немножко ознакомитесь с игрой.

Или вы покупаете игру для компьютера Magic: The Gathering by Microprose (ни в коем случае не Battlemage by Acclaim!) и учите правила, играя в нее.

Недостатки компьютерного варианта: количество карт в компьютерной версии ограничено. Тупость компьютера, как водится, безгранична. Необходимо свободное владение английским языком. Если вы уже играли, самое время переходить к варианту номер один - игра с реальными соперниками.

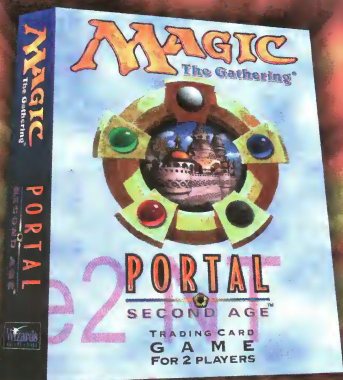
И, наконец, оптимальный для новичков вариант - «Портал». Блок карт, разработанный специально для начинающих, содержит меньше типов карт и правил, чем полный вариант Магии, но полностью включает в себя всю структуру игры и основные правила, с которых надо начинать учиться. Набор для игры в Портал состоит из двух заранее собранных колод (для двух игроков), пакетика карт (того самого, в котором 15 разных карт) и подробной инструкции (еще и по-русски), которая позволит вам играть зтими колодами "с нуля", подробно объясняя по ходу игры правила и каждое действие игроков. Когда вы все зто освоите, переходите к полному варианту Магии - теперь вы уже не запутаетесь. Карты Портала полностью совместимы с картами Магии, собственно, идеологически они ничем не отличаются от последних, и вы сможете использовать карты Портала в своих новых колодах без всякого ограничения.

Полные правила изложены в Книге Правил, которая есть в каждом наборе карт Пятой Редакции. Готовится их издание на русском языке.

Поиграйте в Магию - вам обязательно понравится! Вы действительно никогда раньше не играли ни во что подобное. Это уникальная игра. Лично я играю уже полтора года, и мой интерес к Магии только возрастает. Если же вы считаете себя профессионалом - принимайте участие в турнирах и выигрывайте призы. Может быть, вы даже сыграете на чемпионате мира!

До следующей встречи! Играйте в Магию!







Такого вам еще не предлагали!
Новая игра-фэнтези Magic: The Gathering позволит вам:
- разнообразить досуг и отлично провести время;
- собрать уникальную коллекцию иллюстраций-фэнтези;
- заработать деньги собственным мастерством и выиграть компьютер.

В компании "Саргона" для вас:
- практически все доступные на сегодняшний день наборы из коллекции Magic: The Gathering;
- бесплатные обучение и тренировки;
- бесплатное участие в еженедельных турнирах с призовым фондом;
- возможность принять участие в супертурнире: главный приз - персональный компьютер.

Мы ждем вас ежедневно с 10 до 22 часов по адресу:
Санкт-Петербург, Новочеркасский пр., дом 47.

Будем рады ответить на ваши вопросы по телефону: (812) 445-10 54, или получить от вас письма на адрес: *mail@sargona.ru*. Посетите наш сайт *http://www.sargona.ru*.

В апреле открывается игровой центр Magic: The Gathering в Москве.

Предъявитель этой рекламы получает скидку 50% на приобретение набора игры Magic: The Gathering: Portal.

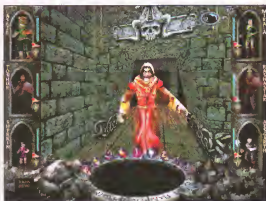
Все желающие приобрести игру могут присылать заявки по почте -их заказ будет отправлен наложенным платежом.

Василий Андреев

Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

Жанр	Симулятор настольной RPG
Издатель	Westwood Studios
Разработчик	Heuristic Pork
Дата выхода	Лето 1999 годо Windows 95, 98

Чуть больше года назад известный гейм-дизайнер D. W. Bradley сделал ручкой своим коллегам из SirTech и, оставив их заниматься восьмой частью многовыстраданного сериала Wizardry (а ведь именно он делал 5, 6 и 7 игры), основал собственную кампанию Heuristic Park - специально под новый проект, который сначала назывался Deep Six, а потом был переименован в Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness.



Симулятор настольной RPG

Причисляя игру к указанному выше жанру, Bradley имел в виду вовсе не твердое следование порядку раскидывания десятка кубиков и правилам списывания хитов при попадании виртуальным мечом по воображаемой кольчуге. Прежде всего, "настольность" относится к проработанной истории, такой, за клубочком которой было бы интересно следовать вне зависимости от качества графики и скорости движка. Как оно, собственно, и было во времена Голдбоксов, первых Ультим и сериала Bard's Tales.

Итак. Это будет рассказ о том, как команда искателей приключений отправилась на поиски заколдованного меча, в стародавние времена выкованного из двух металлических полос, одна из которых была проклята богом зла, а другая получила благословение его божественного противника. Этот внутренне противоречивый клинок является ключом к Оракулу на далеком острове, который, в свою очередь, остается единственным источником информации о том, что же за таинственное несчастье пришло на некогда цветущие земли Гаэль Серрана. Дальше путь лежит в подводный храм, логово дракона и усыпальницу, оставшуюся со времен фэнтезевого аналога древнего Египта. Здесь рассказ разработчиков становится все более схематичным, а сам Bradley ограничивается намеками. Судя по всему, в конце истории набравшиеся опыта герои должны будут сразиться с самим воплощением зла - бессмертным и безжалостным могущественным волшебником.

Шестеро смелых

В центре внимания - партия искателей приключений, численностью до шести... гм, героев. "Человеками" называть их клавиша не нажимается, потому как войско сие может состоять из существ десяти различных рас: людей, типично фэнтезевых эльфов, гномов, гноббитов (если посмотреть на скрины, так это чистой воды халфлинги!), орков и фэйри, а также четырех зверино-человеческих гибридов - лизардменов, раттлингов, умпаней (слонов-мистиков, по словам Bradley) и вискасов (представляющих собой гибрид человека и тигра).

Как и в предыдущих играх Брэдли - Wizardry 5,6 и 7 - играть можно и не такой большой партией, особенно, если жалко распределять экспу поровну на шестерых, а раскачать героя хочется побыстрее. Более того, команду можно будет разделять на несколько частей и, "прогуляв" их по миру по раздельности, воссоединить вновь, организовав обмен полученными знаниями и перераспределив собранные предметы.

Все упомянутые "национальности" зовутся кланами и имеют определенные преимущества и ограничения по части атрибутов, коих имеется восемь - четыре физических и четыре магическо-ментальных.

Профессий, или классов, в игре порядка пятнадцати. Однако здесь они называются ролями, ибо по ходу дела ваши герои смогут сменить род занятий, переквалифицировавшись, например, из воина в мага. Такая система перемены профессий здорово напоминает то, что мы видели в последних играх серии Wizardry, но имеет больше ограничений: смена занятия возможна только при наличии у персонажа соответствующих способностей. А некоторые классы становятся доступны лишь при особых и экзотических обстоятельствах.

Приняв ту или иную роль, персонаж получает доступ к набору скиллов, которые он сможет прокачивать путем тренировки и применения, а также при распределении очков опыта в момент перехода с уровня на уровень. Кроме обычных умений, имеются и некоторые специальные возможности, например, присущая всем вампирам способность питаться теп-



лой кровью, а темной ночью превращаться в тень и просачиваться в любые щели.

Последнее, что стоит сказать об игровой механике, так это то, что на любое заклинание требуется некоторое количество маны, запасы которой восстанавливаются во время отдыха.

Сдвиг по фазе?

В любой момент времени вы управляете одним героем, но это не беда, поскольку вы всегда можете переключиться на другого персонажа и посмотреть на окружающий мир либо его глазами (от первого лица), либо из-за его плеча (вид от третьего лица), либо со стороны, воспользовавшись подвижной камерой.

Обратив внимание на всех героев по очереди, вы указываете каждому члену партии, что ему делать в следующий момент - кого атаковать, куда двигаться и каким инструментом или специальным умением воспользоваться. Времени на такую "раздачу слонов" у вас столько, сколько вы захотите. Процесс немного напоминает игру в шахматы с часами - думать над очередным ходом можно, пока не кончится время, а сколько его отпущено, устанавливаете вы сами. Часы можно остановить, и тогда все действия станут пошаговыми, а можно вовсе отказаться от паузы и перейти в режим реального времени. "И пошаговость и реалтайм - суть одно и то же, если смотреть на них из другого измерения", - говорит Bradley и добавляет, что при таком подходе он может "даже аварию на подводной лодке, когда 50 членов экипажа должны независимо и одновременно совершать различные действия, смоделировать таким образом, что один игрок будет в состоянии выполнить все необходимое, как если бы он был пятьюдесятью людьми сразу". Впрочем, надеюсь, что до таких подробностей дело в Swords & Sorcery не дойдет, и мы как-нибудь обойдемся поединками с монстрами в более-менее традиционном смысле этого RPG'шного слова.

Одежки разного рода

Мир Swords & Sorcery полностью трехмерен, причем и за открытое пространство, и за лабиринты с подземельями отвечает один и тот же движок, а потому никаких специальных переходов от лесов-пустынь-болот-подводных-царств к развалинам-лабиринтам-замкам-и-пещерам не будет. Зато на природе ожидается смена дня и ночи, а также суровые погодные условия с дождем, снегом и туманом. В подземельях же - туман и дым от жаровен. Для украшения жизни монстров и устрашения приключенцев все это будет освещено в реальном времени с подвижными тенями и цветными бликами, но цветными и подвижными в меру, так, чтобы при желании можно было обойтись без графического ускорителя. Разумеется, игра поддерживает 3Dfx, но есть и чисто программный вариант.

Все персонажи - будь то герои, NPC или противники - состоят из полигонов, отрендерены в высоком разрешении и даже при ближайшем рассмотрении не распадаются ни на углы, ни на пиксели. В зависимости от того, во что персонажи одеты, чем экипированы и в каком состоянии находятся, на полигонные каркасы накладываются различные текстуры. Уровень детализации впечатляет. Уже заготовлено 49 вариантов различных геройских физиономий и несколько сотен одежек и доспехов. Более того, если в кого-то попала стрела, то ее полигонное древко будет торчать из фигуры персонажа до самого излечения. Даже волосы и бороды героев со временем отрастают.

Или взять, например, сундуки с сокровищами. Открыв крышку, вы увидите изображение именно тех вещей, которые там хранятся, а не обобщенную картинку. И так далее, и тому подобное - мелочи, а приятно.

Индивидуальный подход к персонажам не ограничивается выбором цвета и фасона готовых доспехов. В игре есть возможность создавать действительно уникальные талисманы, доспехи и оружие, закладывая в них особые заклятия или возможности, и давать получившимся предметам собственные имена.

Стандартная роскошь

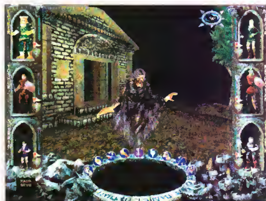
В Swords & Sorcery есть еще один важный аспект, о котором уже можно говорить с уверенностью. Это мультиплейер. Самая интересная особенность многопользовательского режима Swords & Sorcery - в том, что персонаж, которого вы создали, воспитали и раскачали в индивидуальной игре, может быть перенесен в мультиплейер. Причем со всеми характеристиками, уровнями скиллов и даже собранными пожитками. И наоборот - из коллективной игры в сольную. Собственно, подобная возможность имеется, например, в Baldur's Gate. Разумеется, мне могут возразить, что при таком подходе очень велик соблазн раскачать героя в одном режиме, а потом перетащить его в другой и поманчкинствовать вволю. Но пусть это останется на совести тех, кто сам себе портит удовольствие.

Мультиплейер поселится на Westwood Online, и возможностей тут обещана масса. Игроки смогут присоединяться к идущим играм и выходить из них в любой момент по собственному желанию. Не потребуется ни согласования с остальными участниками, ни остановки текущей игры. Сверх того, Westwood Online будет сообщать



всем желающим, кто именно находится в данной конкретной игре, сколько у каждого из участников за поясом успешных "PK" (то есть убийств игроков - Player Kills) и прочие жизненно важные параметры. В некоторых играх поединки между игроками будут запрещены, а в некоторых - нет. Так что всегда можно будет выбрать себе развлечение по вкусу. Но главное внимание будет все же уделено играм типа "партия против компьютера", что, по мнению Bradley и означает возрождение духа ролевых игр старых добрых времен. Что и требовалось доказать.

Как-то раз D.Bradley спросили, каким ему видится будущее компьютерных ролевых игр. Он рассмеялся и ответил: "Пока я жив и здоров, я буду над ним работать, так что - с будущим все в порядке". Разумеется, это было шуткой. Но, принимая во внимание, кто делал лучшие игры сериала Wizardry, не согласиться с ней просто невозможно.



Big Brother

Александр Лашин

Жанр	Adventure с элем-ми RPG
Издатель	Не объявлен
Разработчик	MediaX
Дата выхода	Апрель 1999 годо Windows 95, 98

Трудно быть квестером. Во-первых всем нам, время от времени, приходиться становиться чуть-чуть шизофрениками, пытаясь понять, куда, по мнению разработчиков, надо засунуть баранью ногу, выменянную у шамана монгольского племени на два ящика плюшевых медвежат. Во-вторых, нас постоянно одергивают, прям как детей малых: "Туда нельзя, сюда не ходи, зто не бери". Причем объяснения тоже дают совершенно младенче-



ские, как то: "Вы не можете поднять зти пять центов, потому что их обронил, клерк, жена которого исповедует иудаизм". А разработчики отбрыкиваются общими фразами, уверяя нас, что, де, и компьютер у вас еще слабый для интерактивности, и сюжет от этого запутается, да и не нужна рядовому геймеру возможность тыкать во все, что встретится на его пути. Как же! Не нужна!? Так объясните мне тогда успех Blade Runner'а, где игроку разрешили отходить от основной сюжетной линии, снабдив игру несколькими различными концовками. Чем привлекает всех Journeyman Project? Вот именно, что интерактивностью. Ведь степень ее обуславливает вживание в игровую вселенную, добавляет реалистичности происходящему на экране. Хорошо, что хоть кто-то зто понимает. В частности, создатели Big Brother.

Вперед в прошлое

В основе рассматриваемой игры положен мир книги "1984" Джорджа Оруэлла. Мрачное, жестокое будущее с тоталитарным режимом правления. Права человека отменены за ненадобностью, остались лишь многочисленные обязанности. Все ходят строем и отдают честь зквиваленту вождя мирового пролетариата - Большому Брату (ББ). А те, кто не с нами, те против нас, и занимается такими отщепенцами полиция мыслей (Thought Police). Работы им хватает, ведь недовольные есть, их не может есть. Правда, стоит отметить, что количество оных, благодаря усилиям все тех же "спецов по мыслям" стремится к нулю. В условиях тотального контроля над личностью весьма выгодным делом становятся доносы на ближнего своего. Заложил соседа - тебя на некоторое время оставили в покое. Что-то до боли знакомое чувствуется в зтой угрюмой предыстории...

Главный герой игры, Eric Blair - офицер, выходец из простой семьи, заслуживший воинское звание и не запятнавший свою честь. О том, как ему зто удалось, история умалчивает. Все бы ничего, только вот уводят у молодого человека невесту, причем уводят именно полицейские. Эрику такой ход дела определенно не нравится и решает наш герой разыскать девушку своей мечты. Да только есть тут одна маленькая проблемка - ББ не очень жалует тех, кто сует нос в его архиважные дела.

Сюжет игры не имеет ничего общего с описанными в книжке событиями, то есть в качестве прохождения роман Оруэлла вам не подойдет. Однако, к чести разработчиков, стоит отметить, что атмосфера книги воссоздана во всей своей красе.

Квест моей мечты

Высокоуважаемые любители классических неспешных адвенчур, довелось-таки вам побывать на неком летательному аппарате нестандартной конструкции, предназначением которого является бороздить воздушные просторы над Парижем. Одним словом, пролетели вы, как сами знаете кто. Потому как назвать ББ стандартным квестом - значит, обмануть весь мир. По игре щедро разбросаны руками разработчиков злементы Action, то тут, то там приходится вспоминать аркадные навыки. Вам надо сравнений - их есть у меня, к примеру, тот же Blade Runner. Нет-нет, конечно, зто все-таки квест, со всей необходимой атрибутикой - инвентори, головоломками, возможностью трепаться с каждым встречным и поперечным. Плюс динамичное развитие событий в реальном времени и детально проработанный, почти что RPG'шный мир.

Мы подошли к самому главному - по словам разработчиков, Big Brother будет *полностью* интерактивным. Полностью. Вы представляете, можно будет взять, подвинуть, повернуть, включить/выключить все, что находится в поле зрения. Хотите залезть на дерево и оттуда осмотреть окрестности? Нет проблем! Желаете бить стекла в витринах магазинов? Пожалуйста! Хотите войти в виртуальный банк и перевести деньги со счета ББ на свою Визу? Купите губозакаточную машинку...

Столь невероятная интерактивность стала возможна благодаря использованию великолепного трехмер-







ного полигонного движка. Заявляется, что на каждый location будет приходиться не менее 20.000 полигонов. Впечатляет...

При общении с другими персонажами будет учитываться карма игрока (как в Fallout). На некоем подобии Life-Bar'а отражается отношение к вам граждан. Играя роль эдакого законопослушного паиньки, герой сможет добывать сведения у сторонников режима; если же мама не привила вам в детстве любовь к ББ, то можете рассчитывать на полное понимание со стороны недовольных текущим положением дел. Но! В разговорах придется быть чрезвычайно осторожным и не очень откровенничать с каждым встречным, поскольку вас вполне могут “заложить” полиции - со всеми вытекающими печальными последствиями.

Скорее всего, сюжет будет нелинейным, хотя прямо об этом нигде не говорится. Но хочется верить, что концовок будет несколько. А то кому на фиг нужна вся эта карма с интерактивностью, если игра проходится один раз, а потом лишь вызывает чувство дежа-вю.

До чего дошел прогресс

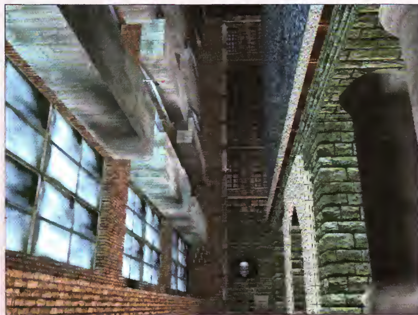
До чего дошел, не знаю, но вот до ручки он нас точно доведет. Запустил свои лапки даже в такой спокойный жанр, как квест. Вы думали, что King's Quest, с его непомерными системными требованиями, - это исключение? Наоборот, уже чуть ли не правило. Так сказать, первая весточка того, что 3D-ускоритель и хорошая аудиокарта настоящему квестеру нужны как воздух. А как же вы хотели? 20000 полигонов на одну комнату - это ведь не спрайтовый движок какого-нибудь Monkey Island'а. Размытые текстуры и цветное освещение отныне не являются атрибутами исключительно FPS. Почему бы не применить их в такой хорошей игре каковой, как кажется автору, станет Big Brother? Уж коли заговорили о графике, замолвим словечко и про звук. Те времена, когда “голосом” компьютера являлся одинокий цифровой тракт вкупе с FM чипом, канули в лету. Теперь у нас полное 3D. Благо, технологии позволяют. Чего вы дальше-то читаете? А ну, быстрее в магазин, за Sound Blaster Live! или за Vortex'ом! Прогресс - он ведь палка о двух концах, и в то время, пока на вас с монитора смотрят красивые фигурки монстров, в карман уже залезает загребущая рука апгрейда. Сделайте подарок разработчикам - купите себе Pentium III или, на худой конец, кофеварку, дабы не уснуть, перечитывая все прелести графического движка Big Brother.

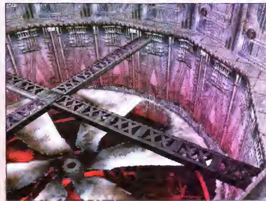
Прогноз

Он краток и ясен. Как письмо спартанцев царю Персии. В роли царя - автор статьи, а население виртуальной Спарты - сплошь и рядом читатели. Значится, написал им царь: “Если все обещания разработчиков не окажутся первоапрельской шуткой, если интерактивность игрового процесса действительно будет вынесена во главу угла, если полигонный движок не будет распадаться на свои составные части, настойчиво намекая на покупку третьей Вуды, то ждет нас диво дивное, чудо чудное...”

P.S. Для тех, кто не помнит, что ответили спартанцы, попытаюсь напрячь мозги и процитировать дословно: “Если...”







Chaos Mage

Planescape: Torment

Жанр	RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Black Isle
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Дата выхода	Лето 1999 года
	Windows 95, 98

Под звон мечей, грохот fireball'ов и рев монстров продолжается триумфальное возвращение AD&D в компьютерные игры. Еще задолго до выхода Baldur's Gate Interplay лицензировала у BioWare движок Infinity для "сверхсекретного" проекта собственного RPG-подразделения, а у Wizards of the Coast/TSR приобрела лицензии на выпуск игр по двум мирам. Baldur's Gate разрабатывалась по Forgotten Realms, теперь же пришло время для вселенной Planescape. Проект получил название Torment.



Снова в Бесконечность

В стародавние времена описание мира (campaign setting) Planescape разработал David "Zeb" Cook (один из авторов ролевой системы Advanced Dungeons&Dragons 2nd Edition), который в настоящее время работает на Interplay. Непосредственно в разработке Torment он не участвует, а занят в другом проекте (уж не в Stonekeep ли 2?), но в команду разработчиков входит другой бывший TSR'овский дизайнер - Colin McComb, работавший над связанными с Planescape продуктами и знающий это дело "изнутри". В разработке также принимает участие небезызвестный Chris Avellone (Fallout). А руководит проектом Guido Henkel, знакомый народу по трилогии Realms of Arkania. Ничего компания подобралась?

Многие из вас знакомы с Forgotten Realms или, по крайней мере, с той моделью фэнтези, на которой они основаны. Имейте в виду: Planescape гораздо труднее для понимания.

Никогда прежде мир Planescape не был реализован в компьютерной RPG и, следовательно, *такого* вы еще никогда не видели. Это фэнтези, но она противоположна *традиционной* фэнтези. И не рассчитывайте на встречу с эльфами и халфлингами - Chris Avellone их ненавидит ;).

Панорама Вселенной

Приготовьтесь к знакомству с новой терминологией и к небольшой лекции по AD&D'шной космологии ;).

Итак... Мало кто из искателей приключений знает, что их мир - это всего лишь крошечный островок в огромной Вселенной; многие склонны считать его центром мироздания. В том, правы они или заблуждаются, у них есть возможность убедиться самолично... после смерти.

По TSR'овской модели, мироздание состоит из бесконечных *плоскостей* (Planes). Плоскость - это мир или совокупность миров, где действуют свои собственные законы, в т.ч. для магии, гравитации, морали... Известны три категории плоскостей: Первичная Материальная плоскость (Prime Material Plane), Внутренние плоскости (Inner Planes) и Внешние плоскости (Outer Planes).

Prime Material Plane включает в себя обычные "нормальные" миры: Toril (Forgotten Realms), Krynn (DragonLance) и т.д., различающиеся уровнем развития техники, магии и т.п.

Inner Planes соответствуют элементным основам Prime Material Plane (Огонь, Вода, Воздух, Земля, Положительная и Отрицательная Энергия) и их комбинациям (Quasielemental, Paraelemental Planes). И выглядят они соответственно: Plane of Fire, например, заполнена огнем, и обитают там всякие огненные создания.

На Outer Planes, среди прочего, находятся жилища богов. Всего этих плоскостей - семнадцать (семь Upper Planes of Good, семь Lower Planes of Evil, три Boundary Planes of Neutrality), и отличаются они друг от друга мировоззрением (alignment'ом), который и определяет их внешний вид. Боги селятся на разных плоскостях в соответствии со своим характером.

Prime Material и Inner Planes окружены туманной Эфирной плоскостью (Ethereal Plane), через которую и осуществляются переходы между ними. В Эфирной плоскости, как в океане, плавают демиплоскости (Demiplanes). Большинство демиплоскостей безопасно, хотя среди них присутствует, например, известный любителям РПГ Demiplane of Dread или Ravenloft, где властвует абсолютное Зло. Есть места, где слой Эфирной плоскости настолько тонок, что практически не ощущается совсем. Так, например, желающим срочно попасть на Inner Plane of Fire можно предложить прыгнуть в вулкан :). Правда, далеко не в каждом вулкане находится волшебный проход...

Путешествия между Prime Material и Outer Planes осуществляются через пустынную Астральную плоскость (Astral Plane). В Астрал же



попадают "тела" умерших богов. Хотя в Астральную и в Эфирную плоскости можно проникнуть из любой точки Prime Material Plane, тем не менее, они не соприкасаются между собой. Несколько очень интересных плоскостей вам и предстоит посетить во время игры, но пока их названия и точное число держатся разработчиками Torment в строжайшем секрете.

Шестнадцать Внешних плоскостей расположены кольцом вокруг семнадцатой - Outlands, в центре которой находится Бесконечная Башня (Infinite Spire), а над ее вершиной - Sigil, Город Порталов (City of Doors), названный так из-за бесчисленного количества волшебных врат, ведущих во всевозможные уголки большой вселенной. Sigil - абсолютно нейтральное место, где могут спокойно встретиться непримиримые противники. Нейтралитет обеспечивает загадочная правительница города - Lady of Pain, - которая в случае нарушения правил немедленно принимает карательные меры. Виновнику не позавидуешь - он оказывается навечно запертым в Лабиринте (Maze). Это вполне может приключиться и с вами...

Многие считают, что именно Sigil является центром Мироздания. Здесь и начнется ваш путь... точнее, он начнется в Городском Морге (Mortuary of Sigil), где воскресает ваш потерявший память персонаж.

Безымянный

Вы привыкли к прекрасным героям в сияющих доспехах и с волшебными мечами? А как насчет урода с кожей, как у чудовища, с громадной дубиной, который нередко трусит при встрече с большими злобными монстрами? Да... и выглядит он именно так, как должен выглядеть человек умиравший и воскресавший сотни раз ;) . Он бессмертен, но страдает тяжелой формой амнезии и не помнит *ничего* о себе или своих прошлых жизнях.

Кто хочет жить вечно? Может быть, вы? Но это сейчас вы так считаете, а что запоете, прожив сотни жизней? Это к вопросу о том, можно ли *проиграть*, когда главный персонаж бессмертен. Бессмертный персонаж не новость в компьютерных RPG. Вспомните хотя бы Аватара из сериала Ultima... Только не забудьте, что ваши друзья, в отличие от вас, *смертны*.

Вы привыкли к играм, где персонаж создается в самом начале при помощи генерации случайных чисел и затем по ходу игры становится все сильнее? Но в Torment игрок почти не влияет на создание персонажа - здесь способности персонажа вы не "накидываете", как в других играх, а всего лишь можете (с некоторыми ограничениями) нарастить значения одних атрибутов за счет других. И только. Вы даже не вправе выбрать в начале alignment, character class или пол. В результате придется играть за True Neutral Fighter Male. Правда, есть возможность сменить в ходе игры класс (dual-class), если пожелаете. В этом случае вступают в действия стандартные ограничения на доспехи и оружие в соответствии с правилами AD&D.

В своих бесчисленных прошлых жизнях Безымянный научился всему, чему можно (достиг 25 уровня во всех AD&D'шных классах). Т.о. в течение игры ваш герой не обучается новому, а *вспоминает* хорошо забытое старое. Он заново получает опыт и уровни, но это относительно малозначительная сторона его бытия. В момент проявления воспоминаний о прошлой жизни с ним происходит нечто вроде озарения, он делает качественный рывок в своем развитии. Предела роста опыта (XP) не существует. В отличие от обычной прогрессии персонажа





в ролевой игре, вы сможете, например, вспомнить и применить какие-либо высокоуровневые способности, но, в то же время, не сумеете сделать что-либо очень простое. Все это полностью будет определяться тем, как вы будете играть.

Существует множество путей, ведущих к нескольким вариантам окончания игры. Зависит это от мировоззрения (alignment) и ваших действий. В зависимости от того, кого вы отыгрываете - приверженца зла или добра, - задействуются разные элементы сюжета. Lawful Good персонаж сможет пройти всю игру, не вступая противоречия со своей совестью; Chaotic Evil также сможет сохранить в неприкосновенности свою аморальную природу. У каждого из них на пути возникнут разные препятствия. Между этими крайностями лежит большая "нейтральная" зона, через которую можно идти, склоняясь то к свету, то к тьме.

В данный момент разработчики затрудняются сказать, легко ли будет пройти игру истинному Lawful Good, т.к. игра еще недостаточно сбалансирована.

Планары

Вы привыкли к играм где добро - это добро, а зло - это зло? А как насчет игры, где добро и зло четко не определены и где традиционные союзники могут быть врагами, а монстры могут быть вашими друзьями?..

Плоскости - это очень густонаселенные места. Их население можно разделить на пять больших групп:

Primes- родившиеся на Prime Material plane,



Petitioners - души умерших жителей Prime Material plane,
Planars - коренные жители всех других плоскостей,
Proxies - слуги богов,
Powers - боги.

Во время игры вы встретите множество NPC, принадлежащих к разным расам. Это могут быть Bariaur, Githzerai, Modron, Human, Tiefling и многие другие.

Система NPC поднята на новый уровень качества по сравнению с другими играми. Здесь они не просто получают свои способности как по трафарету, в зависимости от расы и класса, но имеют и личные уникальные возможности. Все это - попытка сделать их "достоверными" и интересными.

В отличие от других игр, NPC не будут стоять на одном месте и ждать, пока вы их "пригласите". У них есть свои собственные цели и интересы. Если вы им подходите, то они присоединятся к партии, если нет - значит, не повезло. Впрочем, в дальнейшем они могут изменить свое решение.

Общение с NPC реализовано в стиле Fallout. В диалогах будут присутствовать варианты выбора, отражающие характер вашего персонажа, а не просто "Сказать что-то хорошее" или "Сказать что-то плохое".

Как и в Baldur's Gate, с вами могут ходить до 5 NPC (а всего в игре 10 "присоединяющихся"). Особое место среди них занимает Mortimer "Morte" Rictusgrin, летающий говорящий череп (mimir), который будет сопровождать вас почти всю игру. Все NPC имеют различные характерные черты и способности, а также особое оружие. Детали разработчики не раскрывают - сами увидите ;) . Ваши действия могут изменить мировоззрение членов вашей команды (некоторые из них, кстати, не хотят, чтобы вы узнали их alignment).

В игре есть еще около полусотни "простых" NPC. Их меньше, чем в Baldur's Gate, но они играют гораздо более значительную роль в сюжете, и вы сможете в любой момент поговорить с ними на самые разные темы.

В игре вы встретите персонажей



из четырех художественных книг по Planescape: *Pages of Pain* и трилогии *Blood Wars* (*Blood Hostages*, *Abyssal Warriors*, *Planar Powers*); к сожалению, на русском языке они не выпускались.

Большую сложность для неподготовленного геймера может вызвать специальная терминология Planescape и т.н. "планарный жаргон" (Planar Cant) на котором общаются планары. Все это описано в книге правил "Sigil and Beyond" из Planescape campaign setting. Мне даже страшно представить, КАК это будет выглядеть в обработке пиратских стилусификаторов 8-( )...

Соперники

Планарные монстры (Lemure, Cornugon, Glabrezu и другие кошмарные порождения фантазии создателей Planescape) будут для вас серьезными соперниками. Большинство из них пришло в Torment из AD&D, но некоторые были созданы специально для этой игры. Многие монстры в настольном варианте Planescape имеют такие врожденные способности, что их реализация может свести с ума не одного программиста. Опасаясь за свое здоровье, разработчики из Black Isle решили не воплощать в игре многие из них, а некоторые модифицировать или просто заменить.

Но и способы борьбы с монстрами будут нетрадиционными. Обещают огромное количество экзотического оружия и магических предметов, однако вероятность найти что-либо волшебное во время random encounter *очень* мала.

При желании вы даже сможете оторвать собственную руку и использовать ее как дубину. А что вы хотите? Вы же бессмертный!

Доступно будет 85 заклинаний - около двух третей из них взяты из



AD&D, а остальные разработаны специально для Torment.

Философы с дубинками

Мир Planescape не так мрачен как, например, Fallout, но достаточно суров. Это прекрасное место, чтобы жить... или умереть. В Torment вам будет предоставлено множество вариантов действий в каждой ситуации. Так, переход к схватке часто окажется далеко не лучшим решением. Чаще вам надо будет попытаться понять других людей (или нелюдей), их этику и верования.

Особое место в жизни планаров занимают т. н. фракции (Factions). Это группы, объединяющие своих членов по их отношению к окружающей вселенной. Например, члены фракции Dustmen считают, что жизнь - это фикция и, следовательно, все мертвы... просто одни мертвее других. Каждая из фракций имеет своих врагов и союзников, и деятельность их переплетается в круговороте бесконечных интриг.

Выбрав фракцию, вы обретаете свойственные ее участникам способности и слабости и оказываетесь вовлеченным в ее политику. Принадлежность к той или другой фракции может сказаться на получаемых вами квестах и развитии сюжетной линии.

Движок и интерфейс

Простой и удобный интерфейс игры в основном унаследован от Baldur's Gate, хотя не обошлось без некоторых изменений. Сражения будут проходить в реальном времени с возможностью паузы и "псевдо" turn-based. Первое и самое главное изменение - укрупнение изображения. Разрешение экрана останется 640x480, как и в Baldur's Gate - такой выбор обеспечит приемлемую скорость игры на большинстве систем.

В Torment применяется технология объемного звука. Нам обещают полторы тысячи звуковых эффектов; для каждого помещения или локации они будут особенными - в зависимости от размеров и других акустических характеристик места действия. Звуки и музыка кодируются в Dolby Surround.

Torment разместится на трех CD (вероятно), игра будет не столь глобальной, как Baldur's Gate. Проект не ставит для себя целью полной реализации ВСЕГО Planescape, тем более, что эта вселенная - бесконечна ;) .

Игровой мир состоит из 12 больших зон на общей карте и примерно 95 индивидуальных локаций. Размер зон варьируется от 8x8 экранов до одного. Хотя в Torment и меньше зон, чем в Baldur's Gate, зато они гораздо более плотно заселены персонажами. Основная часть игры происходит в городе Sigil. Усилия разработчиков сосредоточены не на протяженности игры, а на том, чтобы ее было интересно проходить несколько раз.

Квесты в игре тоже особенные. Они не похожи по построению на квесты из Daggerfall или Baldur's Gate, и сами разработчики называют их сюжетными узлами.

Элементы управления перенесены с боков экрана в его нижнюю часть, что увеличивает размер игровой области. Одна из опций позволяет вам фиксировать главный персонаж в центре изображения. Доступ к inventory персонажа, журналу и т.д. осуществляется через всплывающую панель, которую можно вызвать из основного экрана. Разработчики обещают, что по правой кнопке мышки будет вызываться меню - как в Fallout, но с большим количеством доступных действий (подробности пока неизвестны).

Диалоги устроены точно так же как и в Baldur's Gate - с использованием dialog box, хотя некоторые фразы будут "плавающими". Игрок сможет добавлять свои комментарии к карте. В журнал включен новый раздел - бестиарий - который постепенно заполняется информацией о монстрах по мере "контактов" с ними. Кнопка HELP даст вам доступ к HTML версии справочного руководства. Портреты персонажей анимированы, причем в зависимости от их текущего состояния.





В Torment, вероятно, будет меньше анимационных заставок, чем в Baldur's Gate. Такой "недостаток" предполагается компенсировать бОльшим количеством роликов с использованием игрового движка.

Release!

Игра будет одновременно выпущена в самом начале лета в США и Европе, хотя... печальный опыт задержек у Interplay имеется.

Пока не планируется никаких продолжений, расширений и чего-либо подобного. Но такая возможность в принципе существует - в самой игре (как и в Baldur's Gate) заложен механизм подключения дополнений. Мир Planescape содержит в себе отличный потенциал для создания на его основе multiplayer-вселенной. Если Torment будет благосклонно принят игровой общественностью, то эти планы смогут стать реальностью.

Проверкой на совместимость со всевозможным "железом" и тестированием игры занята команда из восьмидесяти специалистов. Black Isle клянется, что не допустит повторения истории с Fallout 2. А пока работа продолжается: после Fallout 1 разработчики хотят быть уверены, что игра не окажется слишком короткой ;) .



Darkstone

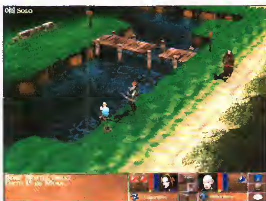
Василий Андреев

Жанр	RPG
Издатель	Gathering of Developers
Разработчик	Delphine Software
Требуется	Pentium 150, 16 Mb RAM
Дата выхода	Апрель 1999 годо
	Windows 95, 98

Дракон из Красной Книги

Времена меняются, RPG снова входят в моду, и кто их теперь только не делает! Вот, например, Delphine Software, известная совершенно неролевыми делами вроде Moto Racer, Flashback и Fade to Black, задумала "взять лучшее от Diablo, Rage of Mages и Ultima" и порадовать нас очередной сказочкой. Да вот беда, великих историй, способных покорить воображение разработчиков, становится все меньше. Приходится довольствоваться почти традиционным вариантом.

В центре сюжета - последний из особенно злых драконов по имени Drakk, который занимается обычным для перепончатокрылых огнедышащих ящеров делом - изничтожает все живое. А для того, чтобы у него хватило сил на выполнение столь глобальной задачи, сей дракоша умудрился призвать на помощь воплощение темных сил земли - Монолит, который и помогает ему наращивать внутренние мощности за счет отъема жизненной энергии всех без исключения представителей окружающей фауны.





Как обычно бывает в таких случаях, появляется герой (в нашем случае - с товарищем), которому суждено этому безобразию положить конец. Каким образом? Элементарным - всего-то надобно добыть семь древнемагических кристаллов, которые, будучи сложены кучкой, позволят применить мощнейшее заклинание "Сфера Времени". Тут-то дракону и приснится окончательный капут.

Два сапога - партия

Ваш герой может быть воином, вором, магом или монахом (мужеского или женского полу, на выбор). У каждого из перечисленных классов имеется семь специальных скиллов, которые будут оттачиваться в процессе игры. В пару к вам, главному, полагается спутник, который также является представителем одного из перечисленных выше классов. Вашему AI'шному товарищу будет предоставлена свобода воли, в вашей власти будет только возможность переключать ему настроение - с агрессивного на оборонительное и обратно. По ходу игры компаньона можно будет сменить, ежели возникнет такая потребность.

Пойди туда, загодя не знаю куда

Delphine обещает, что каждая новая игра в Darkstone будет уникальной и неповторимой. Каким же образом они собираются этого добиться? Те, кто вспомнил страшные макароны лабиринтов Даггерфолла, угадали - при помощи генератора всевозможных случайностей.

Как бы ни сложилась игровая судьба наших героев, им предстоит освоить 32 игровых уровня и выполнить восемь главных квестов, которые выбираются случайным образом из общего пула в 22 штуки. Кроме того, есть еще около двадцати второстепенных поручений, которые не так уж и важны для сюжета, зато позволяют героям повысить уровень, прокачать скиллы, запастись оружием и прочими вредными для здоровья драконов предметами. Эти задания генерируются уже совершенно случайно (но, опять-таки, с применением заранее сбалансированного набора-конструктора: монстров, героев и особых локаций).

И, наконец, опять-таки случайно генерируется карта игрового мира, так что не только задания, но и планировка подземелий, городов, пещер и замков будет новой для каждой игры.

Под косым взглядом

Рассматривать игровой мир мы сможем прежде всего в изометрической проекции; разработчики предоставляют игроку возможность управлять положением камеры и масштабированием изображения по своему усмотрению а-ля Myth 2. От графической реализации проекта можно ожидать буйства ярких, по-приставочному насыщенных красок. Эффектов обещано - просто пруд пруди, в частности, цветное realtime освещение и particle effects. Все становится еще интереснее, если иметь в виду, что движок поддерживает графические ускорители и дружит с интеловским Pentium III.

Единственное, что немного смущает, так это маленькие размеры фигурок персонажей и монстров. Не сеттлеры, конечно, но... Хотя, очень многое будет зависеть от того, насколько выразительно этих полигонных лилипутов анимируют.

Пособить и забэкстабить

Мультиплейер будет (куда уж без него в наши дни!). Пока предполагается, что по сети смогут играть до восьми игроков, а через Интернет - максимум четверо.

Чем же будет заниматься такая толпа героев в этой тесной сказке? Прежде всего, компании приключенцев смогут заключать друг с другом соглашения и помогать друг другу при выполнении всевозможных квестов.

Ну, а когда дело дойдет до выяснения того, кто же на самом деле главный герой и победитель Дракона, cooperative mode автоматически может перейти в особую разновидность смертельного поединка, в котором бывших друзей принято заманивать в темное место и приветствовать ударом в спину. Или в лоб, кому как нравится.

Подводя итоги, скажу, что, пожалуй, это будет и в самом деле не слишком сложная, зато красивая и динамичная ролевушка с основательным привкусом Диабло, то есть, я хотел сказать, "action". Тем, кто не имеет предубеждений против близкородственных гибридов стрелялок и RPG вроде Legacy of Kain или Take no Prisoners, остается дождаться конца апреля. Остальным лучше поискать что-нибудь посерьезнее, благо, ролевых игр в самое ближайшее время появится не один десяток.

Гуру Брамин

Beavis&Butt-head Do U

Жанр	Квест
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Illusions
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM
	Windows 95, 98

О чем думают на телевидении! Что они показывают детям! Два урода издают отвратительные звуки, делают какие-то гадкие, мерзкие вещи, давят тараканов, издеваются над всеми вокруг, воруют вещи, пьют пиво, наконец (*кстати, пиво на самом деле не люблю. Не взыщите - Г.Б.*)! А эти слова - баклан или, как это, пельмень! А как они называют девочек, своих одноклассниц!

Здрассьте!

Мысль можно развивать. Эта позиция ясна и проста. Бивис с Батт-хедом вторглись в жизнь советского народа и получили свою порцию популярности. Они, конечно, дебиловаты - если не сказать больше. Они, конечно, не так хороши в постсоветских (плавно переходящих в российские) реалиях, как в американских. Но название игрушки уже понятно, а происходящее на экране не вызывает недоумения. Beavis & Butt-head And the Quest For Conquering PC. Мальчики хотят захапать еще одну сторону индустрии. Руководитель - GT Interactive.

Какое там поколение?..

Рассказывать абсолютно нечего - кроме, разве что, сюжета. Ярким солнечным днем класс Бивиса и Батт-хеда решили сводить на День открытых дверей в близлежащий колледж. Длинноволосый блондинистый кретинушка с пацификом на майке и с гитарой в руках, он же классный руководитель, прочитал наставление и предоставил воспитанников самим себе. «По бабам», - сказали Beavis&Butt-head.

Для достижения этой благородной цели B&B должны будут отметиться в нескольких местах, разобраться с возникающими по ходу дела проблемами и получить в результате пропуск на party. Party. Пати, иными словами. А вы им в этом поможете. В общем, квест.

Дальше получается так: прежде всего, Beavis&Butt-head Do U - это мультик. Точно такой же, как по телевизору. Только сюжет более цельный, и говорят они не иначе, как по очереди. То есть, в мультике умели сделать микширование, а в игре - нет. Но это не главное: стилистика на месте. А сверх мультика (который, для тех, кто уж совсем не видел, заключается в демонстрации своего убожества и бредовости социума в целом на примере двух придурков - уродливых придурков. Все это дело, потихоньку обрастающее бородой, наконец-то выплюнули на российские экраны) есть еще кое-что. Вот это коечто мы сейчас и обсудим.

Здравствуй, школа!

Итак, Beavis и Butt-head если что и умеют делать, то гадости, и если что и могут предложить, так это очередную гадость сделать. Даже организовать какую-нибудь хитрую комбинацию для достижения особенно эффективной гадости - это не про Beavis'a и Butt-head'a. Тупо, в лоб, если шлангом - то по голове, ну, в крайнем случае - растянуть на дороге, чтобы кто-нибудь споткнулся; но в этой ситуации возникает удивление: «Ну, мужики, вы дали! Это ж надо, смогли сообразить!» В общем, главное - гадость. Так вот, товарищи, идея попроходить квест пакостными методами - это здорово. Какая, в общем, разница - изображать из себя интеллектуала, спасителя человечества или придурка. Квест - это, в общем, что? Квест - это поиск ответа на вопрос «как это сделать»? В Monkey Island'e надо было искать чего победовее. А вот «чего погаже» искать еще не приходилось. B&B Do U «предоставляет вам эту возможность».

Это раз. Теперь два. Как бы это... Beavis&Butt-head-мультик - вещь, глубоко далекая и чуждая. Из их тупой жизни. А в игре возникло ощущение чего-то такого советского. Интернационального даже. Подложить кнопку на стул. Запустить в лектора самолетиком. Выкинуть на фиг то, что поручили отнести, и пойти играть в футбол. Кто-то позволял себе подобные вещи больше, кто-то - меньше, мало кто - в той же степени, что Beavis и Butt-head, но хотелось-то всем! А здесь - здравствуй школа. Узаконенные безобразия - и местами менее бесчеловечные, чем в мультике. Повалить дерево на дом - это как-то утрированно. А запустить тем самым самолетиком...

Такие вот пироги. Я, конечно, выискиваю крупицы отличий от мультика, причем эти крупицы - не то, что выдвигают на передний план разработчики, но все же школьное хулиганство - это здорово, и хулиганский квест - тоже. Собственно, наличие всего этого и позволяет порекомендовать квест тем, кто мультика и в глаза не видел. Только учтите: графика вас вряд ли вдохновит, да и звук простенький. MTV в чем-то must die, хотя в чем - отдельный вопрос.



Do me tender...

В остальном - мультик. И оценки за графику и за звук - с оглядкой на то, что игра создавалась на основе этого мультика. А обсуждать мультик - глупо: это не передать, это надо видеть. Утрированная и концентрированная «гадкость», «все фигня, кроме оттянуться», ковыряться в носу - как без этого. Только в игре все это слегка нивелировано и, как уже было сказано, добавлено последовательности в сюжет - а задор и веселье сохранены. Если вы вообще воспринимаете это как веселье. По мне - вполне: мультик я, скажем, терпел. Игра же пошла хорошо. Только постарайтесь найти английскую версию: если даже «в телевизоре» с «локализацией» не справились, то уж пираты... Конечно, здесь о высоком искусстве речь не идет, и чем хуже, тем лучше, но все же сомнительно мне как-то...





Игровой интерес ●●●●●●●●● ◗
Графика ●●●●●●●● ◗◗
Звук и музыка ●●●●●●●● ◗◗
Сюжет ●●●●●●●● ◗◗

Рейтинг 8.5

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Михаил Рахаев

China: Forbidden City

Жанр	Puzzle-квест
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	Cryo Interactive; Canal+
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133
	Windows 95, 98

Раньше, во времена не такие уж далекие, когда в бедной семье рождался уродец, горбун или карлик, родители скорее радовались, чем огорчались. Несчастных больных детей могли взять в балаган или цирк, а если повезет - и на должность шута к какому-нибудь сиятельному вельможе. Счастливчики... А что нормальные дети? Они были обречены на нищую беспросветную жизнь, такую же, как у их отцов и дедов. Хотя нет, в Восточных странах у них был другой шанс - они могли попасть в гарем к знатному правителю. Мальчики, само собою, только в качестве евнухов. По нынешним понятиям - пренеприятнейшая перспектива. По тогдашним - вполне обычное дело, и даже выгодное. В Китае XVIII века при императорском дворе насчитывалось не менее двух тысяч евнухов...

Простыми евнухами командовали Главные евнухи. Из-за одного такого и разгорелся весь сыр-бор в обозреваемой игрушке.

吾有多才也
可能害鬼以之太多焉
處宮鬼魂見我才也
之迫吾當其幫者也
誰乎
不識之也
但苟佛陀憐吾也
我另三承認即讓其誰也

Ну-ка, кто тут у нас китайский изучал? Может, прочитаете?

Дело в том, что сей респектабельный кастрат умер при загадочных обстоятельствах прямо во дворце императора. Агонизируя, он ругался нехорошими словами и все твердил о каких-то демонах. Император всегда недолюбливал демонов, к тому же ему очень не понравилась опасная близость места смерти или, вполне возможно, места убийства. Поэтому он приказал в течение суток распутать все дело и наказать виновных. Кому приказал? Да, в общем-то, малознакомому человеку, молодому и честолюбивому Главному надзирателю, только-только приступившему к исполнению служебных обязанностей. Кстати, информация для сомневающихся: Надзиратель не был евнухом. Поверите без вещественных доказательств?





Методы расследования предстоят типично пазловые. Злосчастный евнух при жизни очень любил морочить людям голову. Обожал, понимаешь, конспирацию и потайные записки. Тихий-смирный такой был, а на деле - матерый подпольщик. Весь город своими исповедями усеял. На первом листике содержится намек на то, где искать второй, во втором упоминается третий... и так до финала, которого, каюсь, я не видел.

К сожалению, сюжетец в игре совершенно отмороженный, неубедительный даже по меркам пазловин. Да и головоломки ниже среднего. Это, похоже, становится фирменным знаком Cryo, - делать красивые и скучные игры. За то, что красиво - спасибо, большое спасибо! За то, что интерьеры и планировка Запретного города исторически достоверны - еще большее спасибо! Встроенная китаеведческая энциклопедия тоже неплоха. В игре есть режим «просто побродить по городу». Вот это действительно классно! Но, увы, для игры этого явно недостаточно.

Cryo уже в третий раз создает трехмерные историко-архитектурные модели и пытается втиснуть в них сюжет (если не считать сделанный примерно в таком же духе Atlantis. The Lost Tales). Первую такую игру - Versailles 1685 - ждали с нетерпением (точно так же все ждали «видеореалистичного» Temujin: Capricorn Collection). Дождавшись, вроде как хвалили, но без особого энтузиазма. Затем последовали Egypt 1156 B.C. и рассматриваемый «Китай». Что тут сказать... Хоть три раза, хоть десять - все мимо цели. Удивительно, как это людям не жалко своих трудов. Ведь здорово же все у них продумано! Лучше, чем у многих. Какой такой злой рок не позволяет французам вдохнуть во все это жизнь? Непонятно.

Грустная получилась статья. Короткая и грустная. То про уродцев, то про евнухов, то про скучищу made in Cryo. Впору заводить извечную песнь критиков о гибели и вырождении жанра. Как, мол, здоровье твое, дядя Квест? Правильный ответ: «не дождетесь!» Кризис кризисом, а люди продолжают тянуться к этому жанру. И, в принципе, китайский квест от Cryo вовсе не так уж плох. Сможет, если что, прикинуться нормальной игрой и даже кому-нибудь полюбиться... Проблема только в нас самих - мы-то еще помним настоящие адвенчуры! А они нас помнят?

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Сюжет	●●●●○○○○○○

Рейтинг 6.1

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Biosys

Александр Лашин

Жанр	Adventure
Издатель	Take 2 Interactive
Разработчик	Jump-start Interactive
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM Windows 95, 98

"Гринпис форевер!", кричали зеленые и шапки вверх кидали. На помост поднялся "главный" и объявил открытие съезда Общества защиты экологии. На повестке дня стоял вопрос о создании компьютерной игры, где игрока приучали бы уважать мать природу. Выбор пал на квестовый жанр.

Герой родился сразу. Он молод, красив и - какие могут быть вопросы! - эколог однозначно. Он гений, и создает новую, безотходную форму жизни, уединившись от суеты житейской на островах Южной Америки. Эксперимент длится 15 лет. А потом... Главный герой, нареченный во младенчестве Allan Russell, очнулся на поляне под проливным тропическим дождем, чувствуя себя просто отвратительно и совсем не сухо. Самым же скверным явилось состояние полнейшей амнезии, или, выражаясь по-русски, потеря памяти.

Симулятор эколога

Перед нами - квест, и совершенно непонятно, зачем разработчики перегрузили его кучей ненужных подробностей, таких, как вес каждого предмета, его размеры и прочее. Даже такое простое действие, как отдых, с восстановлением здоровья и всеми вытекающими отсюда последствиями, усложнили до предела. Его (отдыха) есть две разновидности. Можно поспать, а можно и сон посмотреть. Отличий - ноль, зато бред героя - весьма и весьма, в смысле можно даже посмотреть. Два-три раза.

Подобные заморочки самым отрицательным образом повлияли на gameplay. Первые пятнадцать минут вы весело шагаете вперед, к неизвестному. Шагаете до тех пор, пока не появляется сообщение, что герой слишком устал, чтобы идти дальше. Вы пытаетесь поднять предмет и читаете пренеприятнейшее сообщение типа "you can't carry any more". А ведь ту же провизию таскать с собой обязательно всегда, при этом весит она прилично. Кстати, вот вам еще один пример реализма: если усталость достигает критической отметки, то Russell заваливается спать без вашей помощи. И правильно делает, так как спать, играя в Biosys, - естественная реакция организма.

Реализм и недостатки

У вас есть две, более или менее четко выраженные задачи: выяснить, что, собственно, произошло с нашим забывчивым Расселом, а также восстановить один из разрушенных островов - Accelerated Evolution Biome. В принципе, это можно сделать чуть ли не сразу, но... не хочется. Потому как единственное развлечение в ходе игрового процесса - читать пространные излияния на тему эволюции, генетики, а также технологического устройства островов, и все для того, чтобы понять, где именно потребуется изменить положение пары-тройки рычажков.

На фоне претензий на "научность" логика Biosys страдает свойственными многим квестам вчерашнего дня недостатками. Почему на базе, расположенной в тропиках, всего одно мачете? Почему различные участки Biosphere 4 запираются паролем, когда никто посторонний вроде как не может проникнуть на территорию этой самой B4? Почему предметы лежат где угодно, только не там, где они должны лежать по логике вещей? И еще много-много других "почему"... Логика создателей есть нечто, лежащее за гранью понимания рядового геймера.

Хочется чего-то большего, нежели бродить по острову и выуживать из полуживых компьютеров клочки нужной тебе информации. Тем более, что в Biosys'е нет даже привычной болтовни (разговаривать-то не с кем)! Одним словом, тоска зеленая! Хоть бы сваяли десяток пазлов для разнообразия. А то засыпаешь раньше Рассела...

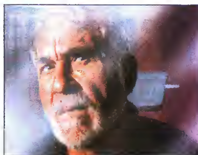
Помимо прочего, у игры весьма неудобный интерфейс. Использовать можно лишь предмет, который Russell держит в руках. Реалистично донельзя. В нормальных играх компас выносится куда-нибудь в угол экрана так, дабы всегда быть на виду. Но здесь вам не тут, здесь вам Biosys, и компас перед использованием надо взять в руку. А я-то думал, что его носят на запястье.

Вчерашний день

В Grim Fandango стоило сыграть ради одного антуража, дабы посмотреть, как качественно Lucas Arts отрендерила все фоны и модели. В Biosys же только из-за графики можно не играть, уж больно она неприглядная. Не то, чтобы плохая, а именно неприглядная - блеклая, с отовсюду прущими наглыми пикселями местность выглядит несколько отталкивающе.

Звук тоже "ни рыба, ни мясо", то есть здакий середнячок, причем по всем параметрам. Особых недостатков нет, достоинств - тоже. Музыка отсутствует вообще, что логично - откуда взяться в джунглях симфоническому оркестру?

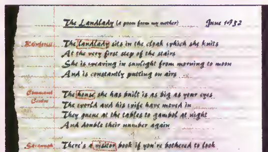
Потуги разработчиков создать что-либо стоящее видны невооруженным глазом, идея свежа и достойна уважения. Можно перефразировать последнюю фразу, и сказать: "Идея оригинальна и бредова". Но цель, цель достигнута! У "зеленых" теперь есть своя игра, по-настоящему родная и близкая. Ведь только истинный защитник окружающей среды сможет битых три часа бродить неизвестно где, неизвестно зачем, смутно догадываясь, что это все ради нашей родной флоры и фауны.



■ Полюбуйтесь на Allon'о Russell'о



■ Вот кок проглючить может, если съесть что-нибудь не то



■ А это пороли для некоторых участков Biosphere 4

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия

Рейтинг 6.0

Время освоения: от 3 чосов
Сложность: средияя
Знание английского: обязотельно

Константин Подстрешный

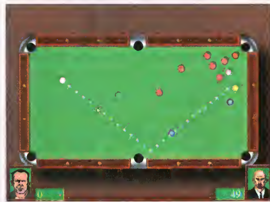
Провинциальный Игрок

Жанр	Квест/Симулятор бильярда
Издатель	Акелла
Разработчик	Gershwin Research Group
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133 Windows 95, 98

«Меня зовут Артур Билли или просто Арт. Всю жизнь, сколько я себя помню, я играл, не потому что мне это безумно нравится, просто я больше ничего не умею делать. Хотя полстраны знает меня как профессионального игрока, этим занятием я не нажил себе капитал. Но всегда надеешься, что все изменится, тысячу раз я говорил себе: все, хватит. Но возникает какой-нибудь тип, который просто мечтает расстаться со своими деньгами, и все начинается снова».

Вместо предисловия

«Что-то давно не было симуляторов бильярда, а уж хорошего бильярда - и подавно. Да и скучное это дело: гоняешь шары по зеленому полю, набираешь очки... Постойте, а что, если поэкспериментировать, и к игре добавить чуть-чуть квеста?» - Этой или какой-нибудь другой мыслью задались разработчики из Gershwin Research Group, мы вряд ли узнаем, но в итоге родился «Провинциальный Игрок» - то ли квест с элементами бильярда, то ли бильярд с элементами квеста, да и не важно это, главное, что игра получилась интересная.



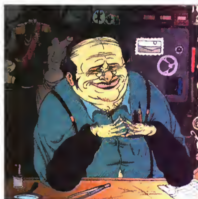


Козюльйск - столица мирового бильярда

Широка наша родина, много в ней закрытых городов, забытых военных заводов, воровских притонов и неформальных тусовок. Вот и профессиональный игрок Арт Билли приезжает в Козюльйске - «столицу мирового бильярда». Слышали о таком? Я - нет, да и Арт тоже не слышал. Раз в год в Козюльйске, в клубе «Золотой Козел», проводят соревнования по игре в бильярд. Вооружившись киями, со всей округи собираются любители и профессионалы в надежде заполучить кругленькую сумму призового фонда. Но просто так в "Золотого Козла" не пустят, тут нужна репутация, а еще важнее - бабки (в смысле деньги - $ 500). Так что Арту с его жалкими $ 50 в кармане и соваться туда не стоит. Можно, конечно заложить у местного ростовщика машину, но потом выкупать замучаешься, а без тачки на Улицу Красных Фонарей не съездить. К счастью, в городе есть несколько менее привередливых клубов, куда пустят и аутсайдера с мелочью в кармане.

Итак, в городке есть некоторое количество бильярдных клубов, в каждом из которых можно найти партнеров для игры. Изначально доступны клубы низшего уровня, поднакопите денег - сможете пролезть в клуб покруче. Чем престижней клуб, тем больше в нем ставки и профессиональней игроки. Ну, а деньги Арт умеет зарабатывать одним способом - играть. Посетить то или иное заведение можно только после того, как вы узнали о нем из разговоров с другими персонажами (чаще всего от Doorman





■ «Зочем беспокоить стогого больного человека?»



■ «Плохой пагод: помидар не растет, мандарин не растет, вай-вай-вай»

в отеле). Для доступа в некоторые клубы нужно будет купить какую-нибудь вещь у ростовщика. Так, обнаглевшие феминистки не пустят в «Баттерфляй» без галстука, а для игры в «Титане» через некоторое время понадобится пистолет. Стоит отметить, что сам бильярд сделан довольно качественно, есть опция, позволяющая регулировать силу и точность удара. Снукер, Американка, Карамболь - все к вашим услугам. Кроме бильярда,а можно поиграть в кости или попытать счастье на «одноруком бандите». Этот самый игровой автомат можно пнуть и забрать все деньги, правда, нравы в Козюльйске крутые, если заметят - выкинут из клуба навсегда.

Ставки сделаны, ставок больше нет...

Вы можете подумать, что в «Провинциальном Игроке» нет никаких недостатков - ничуть, их полным-полно, но через десять минут игры вам становиться до глубокой лузы то, что нарисованы экраны в Photoshop, а не отрендерены в 3D-studio. Мультипликационная графика сама по себе в играх

Заведения города Козюльйска

Бильярдные клубы:

Клубы III-ей категории:

«Андеграунд» - помойка, одни панки, рокеры и неформалы, можно либо испачкаться, либо разжиться долларом.

«Новый Арбат» - тоже «помойка», где собираются новые русские.

Клубы II-ей категории:

«Титан» - официальный клуб для бандитов, а что, есть же клубы по интересам... «Вообще, власть приходит и уходит, а бандиты остаются». Ходить в «Титан» безоружным - просто самоубийство, обязательно нужно купить пистолет.

«Баттерфляй» («Бабочка») - женский клуб, одни феминистки и скучающие леди, «такие телки, что забываешь, в какую лузу гнать шар». Арта не пустят в этот клуб, если он не купит у ростовщика галстук.

Клубы I-ой категории:

«Клуб Золотой Козел» - самый престижный клуб города, в нем и проводится чемпионат. Для игры в этом клубе Арту обязательно понадобится костюм, куча наличности и много везения. А что еще настоящему игроку надо?

Клубы категории XXX

«Клуб Мутантов» - ты че, совсем на голову плохой?! Ты че орешь... О таких вещах спрашивают шепотом. «Клуб Мутантов» - секретное заведение, расположенное на закрытом военном заводе, узнать о нем можно в «Андеграунде», собирается там всякая нечисть, а заправляет всем граф Дракула (вопреки ожиданиям, вполне приятная личность). Если проиграешь - потеряешь все свои деньги, но если выиграешь... Ты как больше любишь, чтобы натурой расплачивались или деньгами? Выбирай натуру, не бойся, мутантку тебе не подсунут, ты получишь кий, настоящий профессиональный кий.

Другие заведения:

«Отель» - здесь есть хороший человек - Doorman, у него-то Арт и узнает большую часть новостей.

«Ростовщик» - «Вам нужно что-то купить-продать?» - всегда к ростовщику. Самая дорогая вещь, что у вас есть - машина, за нее сразу дают аж целых $ 100.

«Улица Красных Фонарей», бывшая «Улица Первых Комсомольцев» - без тачки к девочкам соваться нечего, но у Арта с этим все в порядке... Ведь правда? Правда!? Если хотите наведаться к девочкам во второй раз, приобретите пистолет, иначе сутенеры отберут у вас всю наличность.



■ «А, типо, компьютерный игры... У нос в офисе игро Дум есть, ходишь с пистолетом, всех мочишь, прямо кок по жизни. Прикольно!»

давно уже не является чем-то особенным, но козырем здесь будет именно она. Нельзя сказать, что «Провинциальный Игрок» изобилует анимацией, или зта анимация - высшего качества, совсем нет, отчетливо видны недоработки, некоторые экраны вообще прорисованы небрежно, но, странное дело, смотрится зто все как-то по-домашнему, что ли. Мало того, что главный персонаж игры буквально срисован с Брюса Уиллиса, так авторы еще являются страстными поклонниками творчества Квентина Тарантино, а также, видимо, не один раз смотрели фильмы «Пятый Элемент» и «Отступник». Вообще, пародии на героев американского синематографа и российской действительности встречаются очень часто. Удивительно, но зто совсем не раздражает, скорее, наоборот: кто же из здравомыслящих посетителей заведения откажется погонять шары с Шарон Стоун или посмотреть на Железного Арни, одетого в корсет и чепчик? Вторым козырем, можно даже сказать, тузом в рукаве являются диалоги, беседовать с персонажами игры - одно удовольствие, наполненные юмором фразы запомнятся надолго, вот только сами диалоги довольно быстро заканчиваются. Музыка хороша, полностью соответствует духу игры, а что еще нам от нее надо?

Зеро, господа

Провинциальный Игрок - зто есть хорошо, однозначно. Разработчикам из Ярославля удалось совместить оригинальность и играбельность. Даже если вам прискучит квест (такое, рано или поздно, случается со всеми играми), на рабочем столе всегда будет бильярд, а это не так уж и мало. Другими словами, авторы взяли интересную идею, облекли ее в приятную графику, добавили здоровую толику нездорового отечественного юмора, и из банального симулятора бильярда получилась чисто российская прикольнейшая и интересная пацанская игра, в которую зашибись, как можно поиграть, на... после активного трудового дня, на... Типа, я все сказал братаны, никто шары погонять не хочет? Ставка, типа, 15 баксов.







Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●

Рейтинг 7.4

Время освоения: до 0.5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

ИНТЕРНЕТ

Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

От редактора

Я к вам пишу - чего же боле?
Что я могу еще сказать?
А.С. Пушкин,
"Евгений Онегин"

Ленин умер... и я себя плохо чувствую. А за окном слякоть. А внутри - +39,5. А перед глазами - расплывшийся потолок, словно в меня насильно впаяли эту несчастную 3dfx, от которой я так долго отбивался (это температурный бред, что ли? Когда это я от Voodoo3 отказывался...), и радио "Ностальжи" где-то недалеко около правого уха тихо щебечет рекламу. Именно так и начинается эта весна, по всем законам подлости солнечная и теплая именно в те моменты, когда тебе это недоступно. Чудес не было. Поэтому найти заклинание для мгновенного излечения от всех болезней не удалось, а жаль - было бы очень кстати. Но - больной/не больной - особой разницы нет. Как в том анекдоте - "так я не понял, он че, не пойдет за коноплей?!".

Впрочем, не все так плохо, как хотелось бы, поскольку все однозначно могло бы быть и хуже.

Этот номер я про себя обзову `клиническим`, по причине душевного и физического состояния, как меня, так и окружающих, поэтому касательно его содержимого буду краток - оно будет.

Как обычно - новости, топ100 и секьюрити плюс еще немного сверху.

За сим откланяюсь и отползу в ближайшее убежище для полубезнадежно-больных.

Всегда ваше,
Совершенно сумашедшее Диво(ff)

Контакт инфа:
mailto:
maddivoff@gamenavigator.com
icq uin # 5458850

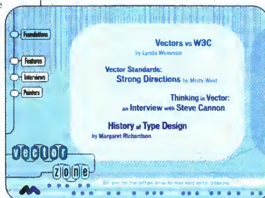
GameSpy может отдыхать?

Тут в прогулках по WWW я наткнулся на одну замечательную программку для отыскивания серверов, на которых играют во всякие 3d action, например, Quake/Half-life и подобные. Ранее у меня для этих целей (поиска) использовался gamespy3d, а вот теперь все еще никак решить не могу, кому отдать "свисток". PingTool, а именно так называется эта программа, оказалась весьма удобной и простой в использовании, правда, тот факт, что она shareware особо душу не греет, но... где наша не пропадала. Весит PingTool 1.7 мега, и взять ее можно с сервера http://pingtool.com/.

FileDudes! - типа, наши чуваки

Давно привыкнув к тому факту, что "эа софтом далеко не ходят", я каким-то странным образом забрел на сервер http://filedudes.com/ (ну да, меньше надо на красивые баннеры кликать - дурная детская привычка). Первое впечатление - где-то я уже это видел... точно, внешний вид сильно смахивает на Tucows. Зато внутри... внутри тоже, как на Tucows, но, не побоюсь употребить это модное слово, контент - не совпадает. Слегка. Впрочем, что уж тут поделать - shareware и freeware у себя положить может каждый, поэтому на разнообразие программ в данных коллекциях надеяться не приходится. В общем, если вам нужно будет найти какую-нибудь share/freeware программу, а на том же Tucows ее не окажется - не поленитесь, загляните на Filedudes - вдруг оно здесь есть..?

Векторная Зона



Те, кто имеет дело с Web, не могут не знать о компании Macromedia (http://www.macromedia.com/) и ее революционном продукте ShockWave Flash. В начале марта Macromedia создала новый сайт, посвященный векторной web графике http://www.vectorzone.com/, на котором можно найти множество полезных советов, несколько интересных интервью, сравнения стандартов и еще кучу любопытной информации. Также, вскоре должен появиться пакет FireWorks 2, который, кстати, выиграл Seybold Editors' Award на выставке Seybold '99 в Бостоне. Все продукты Macromedia можно скачать с сайта производителя : http://www.macromedia.com/software/.

В руках Фемиды

Тема данной новости не относится напрямую к разделу Интернет, однако, как мне кажется, читателям будет небезынтересно узнать о том, что автору популярного многофункционального плеера Winamp грозит опасность оказаться втянутым в судебный процесс. Предметом разбирательства является алгоритм декодирования Mpeg 3 Audio потока, лицензированный автором Winamp - Джастином Франклином у Томислава Узелака. Данный код является разработкой фирмы PlayMedia Systems, президентом которой и является Томислав. При лицензировании движка было оговорено, что Джастин будет отчислять Playmedia определенный процент с продаж своего плеера. Однако, уже почти год в Winamp используется оригинальный алгоритм декодирования - Nitrane Engine, и, как следствие, Джастин перестал выполнять условия контракта. Представители PlayMedia утверждают, что Nitrane повторяет определенные фрагменты кода из их разработки, и требуют от Nulsoft выплаты компенсации в размере 20 миллионов долларов. Нехило, не так ли? Просмотрим, во что все это выльется.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100
http://www.worldcharts.com
выпуск 324
от 15 марта 1999 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	11	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
2	4	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
3	16	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
4	2	Heroes of Might and Magic 3 (The Restoration of Erathia)	New World/3DO	Strategy
5	49	Starcraft	Blizzard	RTS
6	46	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
7	18	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	Strategy
8	14	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
9	19	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
10	42	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
11	76	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
12	16	Fifa 99	EA Sports	Sports
13	6	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
14	24	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
15	20	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
16	15	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
17	65	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
18	16	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
19	10	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
20	23	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
21	29	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
22	16	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	RTS
23	37	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
24	46	Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RPG
25	14	Return to Krondor	Sierra	RPG
26	43	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
27	16	Tomb Raider 3	Core/Eidos	Action/Adventure
28	18	SiN	Ritual/Activision	3D Action
29	17	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
30	70	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
31	121	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
32	120	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
33	74	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
34	21	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	3D Action
35	13	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
36	18	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
37	114	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
38	52	Battlezone	Activision	Action/Strategy
39	73	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
40	37	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
41	29	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
42	13	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	Action
43	29	Vangers (One for the Road)	K-D Lab/Interactive Magic	Racing
44	24	NHL 99	EA Sports	Sports
45	73	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
46	20	Links LS 1999	Access	Sports
47	7	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
48	14	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
49	10	Starsiege Tribes	Sierra	Action/Strategy
50	85	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
51	18	Delta Force	NovaLogic	Sports
52	68	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
53	15	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	3D Action
54	88	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
55	69	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
56	61	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
57	8	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	Arcade
58	15	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
59	89	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
60	158	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
61	16	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
62	137	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
63	7	Viper Racing	Sierra Sports	Racing
64	39	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
65	50	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
66	2	Nascar Revolution	EA Sports/Electronic Arts	Racing
67	3	Magic & Mayhem/Duel: The Mage Wars	Mythos/Virgin	RPG
68	27	Dune 2000	Westwood/Virgin	RTS
69	74	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
70	120	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
71	68	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
72	172	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
73	3	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	3D Action
74	13	Gangsters	Hothouse/Eidos	Strategy
75	2	Army Men 2	3DO	Action
76	71	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
77	74	Fallout	Interplay	RPG
78	75	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
79	18	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	RTS
80	15	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	Sports
81	46	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	Racing
82	77	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
83	72	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
84	12	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	Racing
85	9	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	Action/Adventure
86	116	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	3D Action
87	59	Gag	Auric Vision	Quest
88	27	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RPG
89	10	Dark Vengeance	GT	3D Action
90	3	West Front	TalonSoft	Wargame
91	11	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	Action/Adventure
92	64	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
93	83	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
94	11	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	Action/Strategy
95	11	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
96	5	Actua Soccer 3	Gremlin	Sports
97	68	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
98	3	After Dark Games	Berkeley	Strategy
99	37	Mech Commander	FASA/MicroProse	Strategy
100	1	Resident Evil	Capcom	Action/Adventure

Ярослав Березовский

Мир Трех Лун

Кто не с нами, тот... не с нами

Многие из вас, вероятно, знают или слышали о том, что такое AD&D. Это настольная ролевая игра в стиле фэнтэзи, которая позволяет играющим при помощи воображения и цветных игральных кубиков с разным числом граней путешествовать по сказочным мирам, наполненным эльфами, гномами, гоблинами, драконами, нежитью и прочими радостями жизни. В такой игре каждый игрок представлен персонажем определенной профессии - обычно это воин, плут, маг или священник - и вместе с ним переживает разнообразные приключения. В настольные AD&D обычно играют одновременно несколько человек, которые составляют группу, озадаченную выполнением поручения какого-нибудь властелина, свихнувшегося волшебника или просто удовлетворяющую собственное любопытство.

Первые ролевые компьютерные игры появились свыше 15 лет назад. Игроки со стажем могут вспомнить, насколько тяжело было оторваться от "двушек"/"трешек" с запущенными Eye of the Beholder, Wizardry, Dark Sun, Darklands или Might & Magic (да и сегодня, через 10 лет после выпуска Wizardry, я с удовольствием ее прохожу заново). В то же время, знатоки настольных RPG с грустью отмечали, что все-таки никакие манипуляции с компьютерными персонажами не в состоянии передать уникальные ощущения от обычной игровой сессии настольного AD&D.

С распространением Интернет у RPG'шников появилась реальная надежда на устранение главного недостатка компьютерных ролевиков - отсутствие «живых» друзей и врагов. И эту надежду достаточно быстро оправдали, причем с учетом толщины кошельков надеющихся. Для наших соратников по жанру с ближнего, среднего и дальнего Запада распахнулся мир Ultima Online - заплати, и вперед! Для наших же товарищей по не... по СНГ единственной, пожалуй, реальной и массовой возможностью ощутить прелесть ролевого multiplayer'а стали MUD'ы, о которых и пойдет более подробный рассказ чуть ниже.

Дешево и вкусно!

Представляем Multi User Dungeons - многопользовательские миры (местное сокращение - МПМ), целое семейство ролевых игр с текстовым интерфейсом; чтобы начать играть, достаточно соединиться обычной Telnet-программой с игровым сервером в терминальном режиме, за пару минут с помощью услужливых меню склепать персонаж - и вперед, на завоевание вселенных!

Многие, дочитав до этого места, вероятно, засомневаются - неужто в наше время трехмерной графики, объемного звука и прочих прелестей multimedia кто-то будет тратить время на текстовые игры? Так вот, как показывает упрямая статистика, в последнее время популярность МПМ неуклонно растет.

Чему способствует тот факт, что играть в MUD'ы не просто, а очень просто. Оказавшись в игровом мире, вы получаете всю необходимую информацию о вашем состоянии, ближайшем окружении и о тех возможных действиях, которые вам дозволено в данный момент совершать. Или не совершать - все зависит от вас. Осмотревшись и освоившись, вы сообщаете с помощью ввода элементарной команды о своем действии серверу и получаете в ответ описание реакции на ваш поступок. Вы оцениваете результат, хватаетесь за голову и вводите другую команду; сервер реагирует и на нее и присылает следующее сообщение, и т.д. Команд не так уж много, а в зависимости от размеров и сложности игрового мира играть можно хоть круглый год, хоть пятилетку.

Подавляющее большинство MUD'ов бесплатны, а про разнообразие их миров можно рассказывать бесконечно - помимо AD&D, существуют Cyberpunk 2020, Bureau 13, Star Wars RPG и т.п. Новичку бывает очень непросто определиться, что ему интереснее в этом плане - фэнтези, научная фантастика, войны роботов, битвы в космосе или приятное общение с уклоном в эротику. Однако, в связи с особенностями жанра, именно жанр фэнтэзи завоевал в МПМ'ах наиболее основательные позиции, и поэтому подавляющее большинство МПМ'ов относятся именно к этому направлению.

Играющие в настольные «ролевки» знают, что бывают приключения, ориентированные в большей степени или на бои, или на ролевой отыгрыш. Среди МПМ'ов также существует подобное различие. Но большинство существующих МПМ'ов пытаются попасть в «золотую середину»: в игре в достаточной степени должен присутствовать ролевой элемент, чтобы она не сводилась к банальному избиению несчастных монстров.

До недавнего времени удовольствие играть в МПМ'ы было доступно исключительно тем геймерам, которые свободно общаются на английском языке, - все серверы находились "за бугром". Первые русскоязычные МПМ'ы появились немногим более двух лет назад. Их авторы пошли по пути наименьшего сопротивления и, вместо того, чтобы сделать полноценную локализацию (исходники распространяются бесплатно), просто заменили английские слова на соответствующие русские. "Ты ударил утка, утка умер", - примерно так выглядели фразы, и, сами понимаете, вдохновенно "отыгрывать" персонажа в подобной среде было тяжеловато. Но ведь отыгрывали!

Ситуация в корне изменилась около года назад с появлением первого на 100% русифицированного МПМ - Мира Трех Лун.

А я говорю - Луна, говорю!

Мир Трех Лун - многопользовательский ролевой мир в жанре фэнтэзи, созданный по мотивам мира Кринна, описанного, в частности, в серии популярных произведений Маргарет Уэйс и Трэйси Хикмэн «Сага о Копье». В начале 90-х годов санкт-петербургское издательство «Северо-запад» издало в русском переводе трилогию наиболее известных книг об этом мире - так называемую «трилогию драконов». С тех пор у нас вышло около десяти книг, рассказывающих о событиях на Кринне; многие считают, что это самый известный в нашей стране мир фэнтэзи. Поэтому читатели «Саги» и других произведений, безусловно, найдут в игре немало знакомых достопримечательностей, монстров и персонажей, а также смогут пройти тем же путем, которым прошли герои Копья и других приключений на Кринне.

Действие происходит на континенте Ансалон, который ночью освещают три луны - белая, красная и видимая только некоторым героям черная. Эти луны, давшие название МПМ'у, являются не только своеобразным символом мира, но и дают магам Кринна мистическую энергию, позволяющую творить заклинания. Впрочем, обо всем по порядку.

Чтобы играть в МПМ'ы, помимо, разумеется, соединения с Интернет, необходимо иметь какую-либо программу, позволяющую связываться посредством протокола Telnet. Конечно, можно воспользоваться Telnet'ом, входящим в поставку Windows (обычно он находится в каталоге C:\WINDOWS\telnet.exe), или HyperTerm, но удобнее всего юзать программу-

клиент, созданную специально для МПМ'ов. Рекомендуется не полениться и скачать себе zMUD (лучше всего версии 4.62) или JMC (на скриншотах - JMC.) После того, как вы войдете в Интернет, запустите клиент и свяжитесь с игровым сервером Мира Трех Лун (в JMC для этого достаточно набрать команду "#connect rmud.net.ru 4000"). После чего нужно будет выбрать кодировку шрифта вашего клиента - КОИ-8, DOS или Windows-1251.

Игра начинается с создания персонажа. Придумайте ему имя, которое могло бы встретиться в мире фэнтэзи, и ответьте на несколько вопросов о его поле, расе, профессии и наклонностях. Все дальнейшие действия вы будет совершать от лица вашего героя. На настоящий момент Мир Трех Лун разрешает создавать следующие типы "профессионалов": воин, вор, ассассин, священник и маг. Воины отличаются максимальным здоровьем и знают ряд приемов рукопашного боя, могут пользоваться любым оружием, сбивать противника с ног щитом, парировать атаки, проводить удары ногами и т.п. Воры и ассассины - представители плутовских профессий; первые из них зарабатывают на жизнь воровством и взломом, а вторые - великолепные наемные убийцы, владеющие ядами и способностью к выслеживанию жертвы. Впрочем, и те, и другие прекрасно пользуются полным арсеналом разных плутовских средств - умеют наносить внезапные удары в спину, прятаться и незаметно передвигаться. Маги и священники отличаются хилой конституцией и меньшим числом умений, чем представители прочих профессий, но зато в их распоряжении находится большое число заклинаний. Как и во многих других компьютерных играх, заклинания священников больше связаны с лечением и защитой, а магов - с агрессией, волшебной энергией воды, земли, воздуха и огня, иллюзиями и прочими превращениями.

Итак, персонаж создан и запущен в игровой мир. С самого начала вы попадете в Утеху - небольшой город, находящийся на пересечении торговых путей, где начались приключения героев «трилогии драконов». Ваша задача - найти учителя, который сможет потренировать вас в выбранной профессии (информацию об этом можно найти в справке для новичка), и выучить основы умений. Как "созреете", можно отправляться на поиски приключений. Если вы захотите выйти из игры, зайдите в таверну «Последний приют» и договоритесь о постое; хозяин таверны Отик вернет ваши вещи, когда вы вернетесь, удержав с вас небольшую плату за хранение.

Впрочем, как знает любой, кто мало-мальски знаком с ролевыми играми, свежесозданный персонаж может очень мало. В частности, даже самый захудалый гоблин одним небрежным взмахом тупого меча вполне в состоянии отправить незадачливого искателя приключений к праотцам; если такое случится и персонаж погибнет, он не будет удален из игры, но просто потеряет часть набранного опыта и все предметы, которые у него были; при определенной удаче и скорости реакции можно попробовать успеть вернуться на поле последнего сражения и забрать оружие и доспехи, которые там останутся. Поэтому, прежде чем переходить к сколько-нибудь серьезным приключениям, следует получить несколько уровней мастерства. Исследуйте ближайшие окрестности Утехи, наберитесь опыта, и тогда вы сможете приступить к поиску более серьезных приключений на собственную голову. Воинам и плутам, прежде чем переходить к серьезным заданиям, следует натренировать свои умения, а магам и священникам - собрать некоторое количество магических книжек, которые позволят им выучить волшебные заклинания.

И вот здесь начинает играть роль то, что Мир Трех Лун - не обычная «бродилка» типа EoB, к которым мы уже все привыкли. В отличие от многих других игр, здесь нет могущественного аппарата сохранения и загрузки - практически все, что вы делаете, нельзя будет позже «отменить». Поэтому, если вам дорог ваш персонаж, придется позаботиться о том, чтобы, как и в обычной настольной «ролевке», пойти в приключения не одному, а вместе с группой таких же искателей приключений. Тем более, что, в отличие от обычных игр, если вам не удалось выполнить какое-то задание или убить какого-то монстра с первого раза, - ничего страшного, всегда можно будет вернуться и закончить эпизод позже. Или пройти его заново с той же или другой группой искателей приключений - МПМ'ы устроены таким образом, что все области игрового мира, в которые могут попасть приключенцы, периодически «сбрасываются» в исходное состояние, позволяя другим или тем же игрокам пройти их повторно.

Мир Трех Лун построен таким образом, что вы не сможете добиться сколько-нибудь серьезных результатов, играя соло, в одиночку. Подавляющее большинство приключений для персонажей старших уровней мастерства выполнимы только для групп, состоящих из 4-6 разноплановых "спецов". Чтобы стать настоящим героем, пройдя путем и совершив подвиги героев Копья, понадобится слаженная игра целого коллектива.

В сущности, именно эта сторона МПМ и является наиболее интересной, отличая их от других существующих игр. Можно достичь немалого мастерства в способности убивать монстров; можно узнать массу секретов и способов выполнения заданий, наконец, можно выучить характеристики всех предметов в игре, но самое сложное - и, вне всякого сомнения, самое интересное - это научиться грамотно играть в группе персонажей, незнакомых друг другу людей. Это сильно сближает МПМ'ы с настольными играми, где так важно умение правильно рассчитать взаимодействие всех участников приключения в динамично меняющейся боевой обстановке. Способность быть хорошим лидером в МПМ'ах - редкое и важное качество, и те игроки, которым удалось овладеть им в достаточной степени, пользуются большим уважением. Вокруг них образуются игровые кланы - группы игроков, чьи персонажи ходят на поиски приключений вместе, постоянно помогают друг другу, а также сражаются рука об руку в периоды клановых войн.

Клановые войны - это, вероятно, уникальное для МПМ'ов явление. Поскольку Мир Трех Лун ориентирован на групповую игру, и разрешено нападение своим персонажем на других (на местном сленге «пкилл»), дух соперничества в игре приводит к тому, что кланы неминуемо начинают сражаться друг с другом. Практически любой персонаж, достигающий высших уровней мастерства, должен уметь участвовать в пкилле - как обороняться от атаки других игроков, так и самостоятельно нападать. Монстры и подземелья дают героям несметные сокровища, однако всегда находится группа, которая зарится на эти же сокровища, но почему-то не хочет идти за ними в подземелья или отнимать их у монстров. Если учесть, что число сильных предметов - оружия, доспехов, волшебных посохов и т.п. - в игре крайне ограничено, становится ясно, что на старших уровнях практически никто из обладателей хорошего оружия, доспехов и магических вещей не находится в безопасности.

Впрочем, игра не вырождается в резню между игроками. Есть немало деталей, которые ставят агрессоров в невыгодное положение по сравнению с жертвами. В частности, в городах немало таких территорий, где агрессия подавляется силами мощной магии - проще говоря, на таких территориях нельзя нападать. Однако, если кто-то из игроков напал на другого, последний получает возможность атаковать его даже на «мирных» территориях! Вдобавок к этому, есть стражи, которые патрулируют в городах, хорошо разбираются в тонкостях взаимоотношений персонажей и всегда бросаются на помощь «обиженному». Даже «задумчиво» стянутый магический свиток или кинжал может привести к тому, что жертва получит возможность

беспрепятственно ударить вас в «мирной» комнате, а случайно забредший туда страж порядка придет к ней на помощь, вы же даже не сможете им достойно ответить. Все подобные анти-пкилльные меры в целом способствуют созданию в игре атмосферы здоровой конкуренции среди сильных игроков.

Проспект энтузиастов

Проект "Мир Трех Лун" начал разрабатывать летом 1997 года киевлянин Андрей Фидря, который первым задался целью сделать полноценный МПМ на грамотном русском языке, не уступающий по качеству зарубежным аналогам. Я присоединился к зтому проекту в конце 1997 года, и с тех пор мы ведем его вдвоем, как говорится, «на голом знтузиазме». Андрей работает над кодовой базой, я отвечаю за перевод игры и создание мира. Впрочем, в нашей ежедневной работе нам помогает немало "безвозмездных" добровольцев. С начала 1998 года и по настоящее время Мир Трех Лун открыт для игроков из любой точки земного шара; к весне 1998 года была достигнута главная первоначальная цель - игра стала общаться с игроками на русском языке с соблюдением всех правил грамматики, а играть в нее стало возможно человеку, не знающему ни единого слова по-английски. В настоящее время в игре находится в общей сложности свыше 30 игровых областей, каждая из которых включает порядка 100 «зкранов», в которых могут находиться искатели приключений. Игра постоянно растет, пополняясь новыми областями, как описанными в книгах, так и придуманных авторами. Новая область появляется сейчас примерно раз в две недели; в будущем, вероятно, дела пойдут быстрее, появятся новые профессии, умения и заклинания.

Пользуясь случаем, хочу передать свою огромную благодарность всем нашим авторам-добровольцам, а также всем, кто когда-либо дал совет, сообщил об ошибке, указал на опечатку или подбросил дельную идею. Особую благодарность хочу выразить "МТУ-Информ" за предоставление быстрого сервера и Роману Исаеву - нашему сисадмину. Мы все вложили в игру немало усилий и искренне надеемся, что вам она понравится.

Справка начинающего игрока

Наиболее важные команды

НОВИЧОК - краткая справка для новичка,

ПРАВИЛА - правила игры,

СПРАВКА - узнать справку по команде,

ОЧКИ - полезная информация о вашем персонаже,

СМОТРЕТЬ - посмотреть на персонажа, монстра или вещь,

ВЕЩИ - список вещей, которые вы несете в руках,

ЭКИПИРОВКА - список вещей, которые надеты на вас,

ВЗЯТЬ/БРОСИТЬ - подобрать или выкинуть какой-нибудь предмет,

ОДЕТЬ/СНЯТЬ - одеть или снять что-нибудь,

ВООРУЖИТЬСЯ - вооружиться каким-нибудь оружием,

КТО - список игроков в игре,

СРАВНИТЬ [врага] - примерно оценивает ваш шанс убить врага,

УБИТЬ - начать сражение с врагом,

БЕЖАТЬ - если вы попали в неравный бой,

СПИСОК - список товаров в магазине,

КУПИТЬ - купить вещь в магазине,

ГОВОРИТЬ - сказать что-нибудь всем в комнате,

СКАЗАТЬ - сказать что-нибудь кому-то одному,

ОТДОХНУТЬ/СПАТЬ - отдыхая, вы быстрее восстанавливаетесь,

ПРОСНУТЬСЯ/ВСТАТЬ - когда отдых окончен,

ЕСТЬ/ПИТЬ - съесть или выпить что-нибудь.

Все команды и имена персонажей и монстров, а также названия предметов можно сокращать вплоть до одной буквы. Наиболее часто используемым командам отдается приоритет.

Поиск гильдии

Все новички стартуют в Утехе. Утеха представляет собой лесной город с четырьмя основными улицами:

Северная
Западная [Фонтан] Восточная
Южная

Для более подробной информации смотрите справку по КАРТА УТЕХИ. Вот примерное расположение местных гильдий (где: ^ - вверх, v - вниз):

- гильдия Воинов расположена на южной улице, в специальном здании с восточной стороны от дороги. Там же находится один из истинных священников, который готов проконсультировать начинающих. Путь от фонтана: ЮЮЮВ;

- гильдия Воров также расположена на южной улице, ее представителя можно найти в обвалившемся здании чуть севернее от гильдии воинов. Путь от фонтана: ЮЮВ;

- гильдия Магов расположена в магазине магических ингредиентов, который построен в ветвях валлина. От площади пройдите немного на запад, потом сверните на север и поднимитесь на дерево по лесенке. Путь от фонтана: ЗЗС^З.

В гильдии

Оказавшись в гильдии, введите: УЧИТЬСЯ. Вам будет показан список заклинаний и умений, которые вы можете здесь выучить. Введите: УЧИТЬ ВСЕ. Мастер проконсультирует вас по всем моментам, которые доступны вам для изучения. Чтобы посмотреть список доступных Вам умений, а также то, насколько хорошо Вы ими владеете, воспользуйтесь командой УМЕНИЯ; аналогично работает команда ЗАКЛИНАНИЯ. Не расстраивайтесь. если вы знаете умения на "ужасно" - тренировки зто поправят. Получив в распоряжение умение, попрактикуйтесь в нем. Например, если вы - воин и хотите попрактиковаться в сбивании монстров на землю, найдите какого-нибудь монстра, подходящего для вашего уровня, и попробуйте сбить. Иногда будет появляться сообщение "Вы почувствовали просвещение" - зто значит, что уровень вашего мастерства в данной области повысился. Когда появится сообщение "Пожалуй, стоит посетить гильдию", возьмите очередной урок у мастера.

Экипировка

Прежде чем уйти далеко от города, закупите необходимое снаряжение. Основные вещи, необходимые для путешествий: запас еды и питья, лампа или несколько факелов, боевое оружие и, желательно, доспехи. Все зто можно купить в магазинах крупных городов, например, в Утехе. Более продвинутые виды оружия и доспехов нужно добывать в бою или при выполнении заданий.

Еда и питье

Временами будут появляться сообщения: "Вы хотите есть" или "Вы хотите пить". Это значит, что вам нужно быстро найти что-нибудь съедобное. Если вы останетесь голодны, то не умрете, но будете очень медленно восстанавливать свои силы и, в конце концов, совсем обессилев, останетесь сидеть на дороге, пока вас кто-то не найдет. В начале игры вам выдается мех с водой и два куска хлеба. Этого хватит, чтобы прожить двое суток игрового времени (примерно 1 час). Продовольствие можно покупать в таверне Отика (ЗС^^ от фонтана) или в ресторане, но зто удовольствие подороже. Вы также можете заняться охотой на кроликов и оленей в лесах на восток от Утехи, только не заходите очень далеко в горы, там можно попасть в засаду гоблинов. Запасы воды всегда можно пополнить из Утехинского фонтана. Командой ЗАПОЛНИТЬ вы можете налить воду в мех. Команды для приема пищи: ЕСТЬ [еда] и ПИТЬ [жидкость].

Зоны для новичков

Вы можете посетить несколько

низкоуровневых зон около Утехи, набраться там опыта и повысить на несколько единиц уровень. Попробуйте побродить по Утехинским катакомбам, только не заходите далеко на юг; северная часть подземелья безопасна. Можно побродить по лесу на востоке и западе от Утехи. Когда вы наберете уровень или два, попробуйте побить горных коз в горах на востоке. Однако будьте осторожны - гоблины устроили там засаду и нападают на путешественников. Не забывайте СРАВНИВАТЬ монстров прежде, чем нападать на них. Вам будет выдана оценка - насколько тот, на кого вы хотите напасть, силен по сравнению с вами. Эта оценка не точна, но дает основное представление о том, стоит ли рискнуть или лучше сразу убегать.

Другие полезные советы

Посмотрите справку по вашей профессии - ПРОФЕССИЯ ВОЛШЕБНИК, ПРОФЕССИЯ ВОР, ПРОФЕССИЯ АССАССИН, ПРОФЕССИЯ ВОИН, ПРОФЕССИЯ СВЯЩЕННИК. Если вы проигрываете битву, будет разумно БЕЖАТЬ с поля боя. Если не удалось убежать с первого раза, пробуйте еще и еще раз, и так - пока не убежите.

Вопросы, замечания и отклики присылайте по адресам: escogido@elnet.msk.ru, 2:5020/534@fidonet или Андрею - andrey@alex-ua.com, 2:463/103@fidonet, а также пишите в эхоконференциях fidonet RU.GAME.MUD или RU.GAME.MUD.RUSSIAN. Кроме того, пишите по указанным выше адресам, если вы знакомы с Кринном, обладаете некоторым опытом игры в МПМ'ы и хотите сделать Мир Трех Лун полнее и присоединиться к команде его создателей.

Адреса некоторых страниц с ресурсами:
http://www.rmud.net.ru
http://ntl.oreh.dp.ua/mud
http://www.uic.rnd.runnet.ru/~nrozhkov/win/main.html
http://www.user.cityline.ru/~sss/RMUD/index1.html

Следите, чтобы вас не сбили с ног, а если это произойдет, скорее вставайте на ноги командой ВСТАТЬ. Естественно, убегать можно только из положения стоя.

Старайтесь не вступать в бой в городе. В крайнем случае, удостоверьтесь, что рядом нет стражников. Если же вы начали бой, а в это время в комнату вдруг зашел стражник, убегайте как можно скорее, потому что через несколько секунд он на вас накинется.

Вы восстанавливаете свои силы гораздо быстрее, когда отдыхаете. Сделать это можно, разумеется, командой ОТДОХНУТЬ. Во время сна силы возвращаются еще быстрей, но следует быть осторожным, так как во сне вы не видите, что происходит вокруг. Кроме того, у спящих персонажей можно воровать предметы - учтите это!

Во время отдыха заучивание заклинаний идет примерно в два раза быстрее.

Если вы заблудились и у вас есть свиток возврата, зачитайте его - вы перенесетесь в город. Вообще, иметь свиток возврата - хорошая идея, поэтому всегда держите при себе хотя бы один.

Следите за своим имуществом в присутствии кендеров!

Если вам что-то непонятно, поищите в справке. В самом крайнем случае можно попробовать спросить кого-либо из бессмертных.



Active Worlds

Сергей Каменщиков aka Veles



Для чего можно использовать Интернет? Мне кажется, если задать этот вопрос нескольким пользователям, то все на него ответят по-разному. Кто-то обязательно упомянет "новые программки и всякие полезности", кто-то скажет "играть в Quake", кто-то заявит, что получает оттуда "свежие новости и полезную информацию". Но если поинтересоваться, использует ли кто-нибудь Сеть для общения с себе подобными, думаю, утвердительных ответов будет подавляющее большинство. Кстати, прародитель Интернет - AbraNet - был ориентирован изначально только на передачу информации и обмен данными. Это потом уже появились HTTP и FTP.

Существует великое множество программ, предоставляющих пользователям Сети возможность общаться друг с другом. Скорее всего, многие из них (ICQ, PIRCH, MIRC и т. п.) мирно живут на вашем компьютере, помогая вам скрашивать сетевое одиночество :) . Но речь в этой статье пойдет не о них, а о кое-чем более экзотическом - виртуальных мирах Active Worlds.

Прародителем Active Worlds принято считать Microsoft Comic Chat - разновидность IRC, с помощью которой пользователи могли не только обмениваться фразами, но и перекидываться веселыми картинками, проигрывать звуковые файлы и "выражать" бурный восторг либо негодование. Вселенная Active Worlds родилась в конце 1996 года. Вначале это был всего один мирок, представленный в виде космической орбитальной станции. Пользователь скачивал программу-клиент, называвшуюся Active Worlds Chat, и связывался с сервером. После чего попадал в небольшую комнатку с портретами на стенах и выбирал себе новое обличие в виртуальном мире, щелкая мышкой на том или ином портрете. После выбора персонажа вы оказывались на станции и получали возможность побеседовать с другими пользователями.

Станция состояла из шести модулей (один из них был исходным - там вы, собственно, и начинали свое путешествие), соединенных между собой лифтами-телепортерами. Каждый модуль носил определенное название (например, "Наука", "Литература", "Интернациональный" и т. п.) и состоял из нескольких отделений. Если вы хотели поговорить о книгах Рея Брэдбери, то отправлялись в модуль "Литература", а там искали комнату "Научная фантастика". В некоторых модулях присутствовали телепортеры, переносящие вас в другой виртуальный мир, где также можно было побродить и пообщаться с единомышленниками. Кстати, был там и своеобразный "Нескучный сад", где обитали фанаты Толкиена :) .

Виртуальная космическая станция пользовалась большой популярностью, и разработчик - Active Worlds Chat - стал подумывать о том, как бы ему расширить границы своей ма-



...ленькой вселенной, чтобы пользователю не пришлось скачивать десятки мегабайт оцифрованной и отрендеренной графики. И выход был найден: в 1996 году вводится стандарт на построение трехмерных объектов, их описание и текстурирование в реальном времени - VRML (Virtual Reality Markup Language). Буквально через месяц появляется программа Active Worlds Browser, изначально рассчитанная на исследования безграничных виртуальных вселенных. Такие возможности открылись благодаря использованию языка VRML и появлению мощных процессоров, способных обсчитывать 3D графику и производить рендеринг в реальном времени. Теперь вы могли, скачав небольшой броузер, присоединиться к серверу и взять оттуда только самое необходимое - на ваш компьютер поступали не заранее отрендеренные изображения, а только их макеты, что значительно сокращало общий объем информации. Сам процесс построения объектов и их текстурирования выполнялся непосредственно на вашей писишке. Active Worlds стали пользоваться большой популярностью, ведь вы могли не только общаться с другими пользователями, но и выражать в разговоре свои эмоции, рассматривать великолепные трехмерные ландшафты и даже построить кое-что свое!

Как? Чем? Зачем?

Итак, вы собрались отправиться в путешествие по вселенной виртуальных миров. Чем для этого надо запастись? Само собой, компьютером, подключенным к Интернет. Сойдет любой Pentium, но любителям полноэкранного изображения не помешает наличие Pentium II. Построение 3D графики в реальном времени - очень ресурсоемкое занятие. Насчет соединения с Интернет - скорость не играет роли. Разработчики ориентируются на 28.800, однако, после загрузки основного блока графики, для общения вполне хватает 14.400.

Скачать программку можно на официальном сайте Active Worlds - www.activeworlds.com. Размер файла с инсталляшкой - 2 мегабайта. Там же находится краткое описание виртуальных миров. Установив программу, подключаемся к серверу и вводим свой nickname. Для начала вам придется ходить в личине туриста, и ваши права будут несколько ущемлены. В частности, вы сможете использовать всего два аватара, и вам не будет разрешено строить постоянные здания. Но это не так уж и неприятно, демоверсия броузера никак не ущемляет в отношении всего остального, в том числе, нет ограничения по сроку ее использования. Стоит отметить такое достоинства броузера, как автоматический апгрейд: если ваша версия устарела, вам предложат скачать патч-файл, а не новую программу полностью.

После соединения вы попадаете во Врата миров (Gateway), центр вселенной Active Worlds, откуда можете отправиться в любой приглянувшийся вам мир. Хотя для начала рекомендуется постоять на месте и подождать подгрузки графики, поболтать с другими пользователями, может быть, даже завести знакомства.

Попав во Врата миров, вы оказываетесь в центре площади, которая расположена на перекрестке двух дорог. Пойдя по дороге, вы либо попадаете к телепортаторам в "Интернациональные миры", либо оказываетесь у входа в "Научные и художественные миры", либо получаете возможность добраться до "Деловых миров", или, на худой конец, посетить один из "Развивающихся миров". Любая из дорог ведет к группе порталов - каждый портал является проходом в один из миров.

Аватары

Аватар во вселенной Active Worlds - ни что иное, как модель, представляющая вас в виртуальном мире. Сменить аватар вы можете в любой момент, воспользовавшись ниспадающим меню - Avatars. В каждом мире доступен свой набор аватаров, как правило, созвучный названию. Например, в научном мире ходят ученые и роботы, в "России" бегают дамы в платьях образца 18 века и добры молодцы, и т. п. Броузер всегда запоминает текущий аватар, и при следующем посещении мира обличие вашего персонажа не изменится. К сожалению, всем туристам (т. е., тем, кто не зарегистрировался во вселенной Active Worlds) доступны на выбор только два первых аватара (мужской и женский).

Каждый аватар способен выражать свои эмоции по поводу происходящего. Как правило, присутствует стандартный набор ("Привет!", "Как я рад!", "Я вне себя от злости"), всегда доступный на верхней панели управления, но в некоторых мирах присутствует и кое-что экзотическое, вроде возможности потанцевать. Когда вы используете одну из этих команд, ваш персонаж наглядно показывает, что он думает в связи с выбранной фразой (махает рукой, хлопает от радости в ладоши или озлобленно показывает кулак). Так что теперь разговор можно приукрасить наглядными жестами или помахать рукой другу, чтобы он вас заметил. Любую "эмоцию" можно вызвать, используя связку ALT + цифра от 1 до 9.

Ваша вторая жизнь

Но вселенная Active Worlds не является всего лишь еще одной экзотической разновидностью текстового чата. Здесь можно "жить" в буквальном смысле этого слова. Правда, для того, чтобы получить виртуальное гражданство, необходимо стать зарегистрированным пользователем и заплатить смешную сумму - $ 20 за год. Причем, сделать это можно, даже проживая в России, - все подробности на...



ходятся на сайте русского виртуального мира http://www.aw.ru.

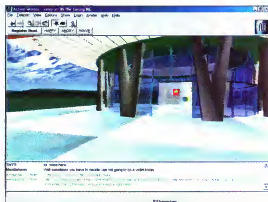
После регистрации вы получаете уникальный идентификационный номер, позволяющий вам заходить во вселенную Active Worlds не как туристу, но как полноправному гражданину. При этом вы получаете кучу дополнительных возможностей. Теперь у вас есть ваш "почтовый адрес", по которому любой посетитель виртуального мира может послать вам телеграмму. Кроме того, существует аналог телефонной связи. Познакомившись с кем-нибудь, вы можете занести имя нового друга в свой контактный список, после чего в любой момент посылать ему сообщения. Кроме того, вы всегда сможете телепортироваться в то место, где находиться ваш знакомый, чтобы вести беседу "с глазу на глаз" :).

Общение в Active Worlds - это нечто большее, нежели болтовня на IRC. Например, в деловом мире Vevo, устроенном в форме огромного торгового зала, есть возможность посетить конференц-зал, где частенько проводятся конференции, посвященные различным товарам фирмы. Там же можно посмотреть виртуальные образцы товаров. Active Worlds Browser полностью интегрирован с сетью Интернет: щелкнув на изображение любого товара, вы вызовете появление странички с его детальным описанием.

В виртуальной вселенной каждый найдет интересного собеседника. Самый простой способ пообщаться с кем-нибудь "своим" - отправиться по тропинке, ведущий к национальным мирам. Нас, скорее всего, будут интересовать портал, озаглавленный Russian. Родной язык общения, само собой, русский. Заодно и узнаете, как наши соотечественники представляют себе Москву в будущем.

Однако основное достоинство Active Worlds, приближающее виртуальную вселенную к реальности, это возможность строить, ваять и создавать на просторах виртуальных миров что-то свое. Предположим, вы переехали в русский мир. Ищете себе свободное место на зеленой полянке и возводите домик, используя опцию Build. После чего выбираете из огромного набора стандартных текстур ту, которая пришлась вам по душе, и занимаетесь раскраской. Возле домика сажаете парочку деревьев и ставите автомобиль. Вы же богатый человек в виртуальной вселенной, не так ли? У парадного входа лепите монумент себе великому. Под ним подписываетесь: "Здесь живет крутой Костя". Простор для фантазии - необыкновенный. Причем, возможность строить имеет любой - и гражданин, и турист. Однако, если вы турист, то ваши постройки может снести каждый, кому они не понравятся. Получив же гражданство, вы имеете право на частную собственность. Все, как в реальной жизни.

Напоследок добавлю: правила в Active Worlds стандартные - не ха-



мить, не грубить и не наезжать без повода. И методика борьбы с правонарушителями тоже стандартная - сначала выкинут, потом запретят вход. Так что следите за своим поведением. Но это вы и без меня знаете :).

Вместо заключения

Рассказывать о вселенной Active Worlds можно еще очень долго. Но лучше все это один раз увидеть, нежели семь раз прочитать. Уверяю вас: вы не пожалеете. Всем людям свойственна тяга к общению, а значит, виртуальные миры будут расти и развиваться. Вероятно, недалеки те времена, когда мы будем с помощью микрофона общаться с друзьями, наблюдая на экране мониторов полноэкранное видео :). Но и то, что есть сейчас, очень даже неплохо.



Семейство tty`ek

Секьюритя

Тема сегодняшнего рассказа - вирусы.

"Вирусы (биол., от лат. virus - яд) - инфекционные агенты, относящиеся к наиболее простым формам жизни. Особенностями вирусов, отличающими их от всех известных микроорганизмов, является неспособность развиваться вне живой клетки и чрезвычайно мелкие размеры". Так, что-то меня в огород ака Доктора занесло... ну, да бывает. Это что касается вирусов биологических. Компьютерный же вирус (спец.) - специально созданная небольшая программа, способная присоединяться к другим программам ЭВМ, засорять оперативную память и выполнять другие нежелательные действия.

Вот что по поводу компьютерных вирусов говорит авторитетный господин Касперский: "Обязательным (необходимым) свойством компьютерного вируса является возможность создавать свои дубликаты (не обязательно совпадающие с оригиналом) и внедрять их в вычислительные сети и/или файлы, системные области компьютера и прочие выполняемые объекты. При этом дубликаты сохраняют способность к дальнейшему распространению".

В общем, вирусы - это такие маленькие гадости, способные испортить жизнь легко и надолго. Главное различие между биологическими и компьютерными вирусами, пожалуй, в том, что вирусы компьютерные - это некая искусственная жизнь, порожденная самим человеком и размножающаяся в им же созданной среде.

Серьезные люди, профессионально занимающиеся вирусами, различают около 10 различных их типов. О самих типах мы поговорим несколько позже, а пока что поделим все вирусы на 2 категории - опасные и безопасные. Сначала последние.

Так называемые «безопасные» - это вирусы, которые не вредны для операционной и опасны, пожалуй, только для нервной системы. Вы спросите, как такое может быть? Легко и просто. Просто эти вирусы время от времени выдают разнообразные сообщения, в том числе и такие страшные, как о форматировании винчестера, не выполняя при этом никаких деструктивных функций. Такие вирусы могут выдавать сообщения, привязанные и к конкретным датам. Например, каждую субботу сообщать, что сегодня выходной и работать не нужно, или просто «хотеть чучу» - последний ждет ввода слова «чучу», после чего все снова работает, как ни в чем ни бывало. Иногда их действия сопровождаются графическими или звуковыми эффектами, как то: переворачивание

экрана на 90 градусов или осыпание всех буковок в одну кучу. Но и самый «безвредный» вирус может доставить неприятности из-за банальных ошибок, допущенных при его программировании.

Далее идет категория опасных вирусов, которые наносят вред в результате своего выполнения - такой вот может совершенно спокойно отформатировать винчестер, совершенно никого не предупредив. В основном подобные вирусы написаны грамотно и редко проявляются просто так, ради осыпания или перевертывания экрана.

С разделением на опасное и неопасное закончено. Едем дальше.

Если мы собираемся далее как-то систематизировать вирусы, то их можно разделить по следующим признакам: по операционным системам, в которых они работают, средам обитания или особенностям алгоритма.

Операционки

Для каждой операционной системы существуют "свои" вирусы. "Свои" в том смысле, что, например, вирус написанный под OS/2, не будет работать под Windows 95. А вирус, написанный под Windows 95 никогда не поразит, к примеру, Unix. Но вполне вероятно, что вирус, живущий в Windows 95, будет комфортно себя чувствовать и в Windows NT. В данный момент по количеству написанных вирусов несомненно лидирует DOS - она старше и, соответственно, времени для вирусотворчества было больше. При ее заражении косвенно страдала и Windows 3.x, которая в то время базировалась на DOS, но есть и вирусы, поражающие именно Windows 3.x. Со второго места стремительно рвется в лидеры Windows 95, как самая распространенная ОС, - соответственно, почти все современные вирусы ориентированны на работу именно в ней. Также на стремительный рост числа вирусов оказало влияние то, что появились специальные конструкторы вирусов. Когда самый не искушенный в программировании, но заинтересованный человек может сконструировать вирус за 20-30 минут, он это и делает.

Среды обитания вирусов

Файловые вирусы могут жить в самих исполняемых файлах, создавать их копии, или же просто использовать различные особенности организации файловой системы. *Загрузочные* записывают себя, как уже ясно из названия, в загрузочный сектор диска, либо меняют указатель на активный boot-сектор (загрузочный сектор). *Макровирусы* заражают файлы электронных документов и таблиц, созданных в поддерживающих макросы пакетах (таких, как Microsoft Word, Excel, Office 97 и Ami Pro). Вирусы, созданные для заражения документов Word, также смогут заразить любой полностью совместимый с Microsoft Word пакет, даже под отличной от Windows операционной системой. Операционной системой для макро-вирусов является зараженный редактор и относительно этого их можно признать резидентными, т.е. работающими все время, пока редактор запущен. *Сетевые*, которые используют для своего распространения сеть, ее протоколы и электронную почту, есть, но их мало - они еще только развиваются. К этим вирусом сейчас можно отнести также «Macro.Word.ShareFun» - макро-вирус, который заражает электронные документы и рассылает себя по электронной почте, используя возможности Microsoft Mail.

Особенности национального алгоритма

Следующая классификация - самая сложная, интересующихся подробностями отошлю к Энциклопедии компьютерных вирусов, а тут дам лишь несколько определений. Итак, особенности алгоритма работы. Именно тут «живут» те самые страшные резидентные вирусы и таинственные невидимки стелс-вирусы.

Резидентный вирус - вирус, постоянно висящий в памяти. Особенность резидентного вируса в том, что при заражении он внедряет в оперативную память компьютера часть себя, которая действует все то время, пока машина включена, или до перезагрузки операционной системы. Внедренная часть вируса называется резидентной, она отслеживает все обращения операционной системы к потенциальным «жертвам» и заражает их. Это единственный тип вируса, который активен постоянно. Остальные же не заражают оперативную память, и поэтому срок их активности ограничен временем действия программы, или же их «резиденты» не распространяют себя таким способом. Эти вирусы не считаются резидентными.

Резидентный вирус, запущенный из-под Windows в DOS сессии, сохраняет жизнеспособность, только на время работы этой сессии. Иначе говоря, с закрытием соответствующего окошка его активность прекращается.

Стелс (stealth - невидимка) - это вирусы, которые стараются скрыться в системе. Наиболее часто встречается вариант, когда вирус перехватывает запросы на чтение/запись зараженных им объектов, тогда он или временно лечит зараженное, или осуществляет хитрую подмену, «подставляя» незараженный участок.

Полиморфные вирусы получили свое название за то, что они постоянно изменяются путем шифровки тела вируса. В результате код одного и того же вируса, взятый из разных зараженных программ, не будет иметь ни одного совпадения, что приводит к достаточно большой сложности для его обнаружения.

Здесь же, пожалуй, следует упомянуть о программах, часто ошибочно относимых к вирусам, получивших в последнее время большое распространение и наносящих немалый вред - троянах. Трояны не являются вирусами, так как не распространяют себя сами. Их жизнь целиком на совести людей их посылающих, а также тех неосторожных, кто запускает у себя на машине различные незнакомые программки. Троян может придти к вам по почте, с привлекательным предложением. Его вы можете забрать на полузнакомой BBS, соблазнившись возможностью скачать файл с заманчивым названием или под видом полезной утилиты. Троян производит разрушительные или несанкционированные (например, сбор информации о содержимом вашего диска или паролей) действия при каждом его запуске, но сам он не запускается, это можете сделать только вы. Отсюда очевидный вывод: бороться с троянами проще всего – это целиком дело вашей внимательности и осторожности.

Ну, а о том, как бороться с вирусами, знают все. Регулярно запускать антивирусные программы, не забывать обновлять их версии, скачивать свежие базы данных по вирусам для тех программ, где это требуется. И обязательно проверять весь скачиваемый софт; в качестве превентивной меры - воздержаться от скачивания программ, запакованных редко употребляемым архиватором, ведь именно под его прикрытием антивирус может не распознать «заражение». Не следует забывать проверять все приобретаемые CD-ROM, может оказаться полезным и отключение функции автозапуска.

Наиболее популярные отечественные антивирусные программы:

AVP (http://www.avp.ru/),

Aidstest (http://www.aidstest.ru/),

Dr.Web (http://www.drweb.ru/).

Кстати, вы можете бесплатно проверить свои файлы на наличие вирусов, посредством броузера на http://www.aidstest.ru/www_av/home.htm, также стоит взглянуть на приводимую тут же статистику.

Упоминавшаяся Энциклопедия компьютерных вирусов находится здесь:

http://www.avpve.ru/indexr.htm.

По адресу:

http://tucows.online.ru/virus95.html вы сможете найти и другие антивирусные программы.

Удачи вам в борьбе с вирусами!

Игорь Бойко

Феномен Intel

Все в природе происходит, сообразуясь с некоторыми законами. Формулировка основного закона, в соответствии с которым вот уже тридцать с лишним лет развивается компания Intel, принадлежит одному из ее основателей - Гордону Муру. Звучит она следующим образом: число транзисторов, которое можно включить в состав интегральной схемы, удваивается примерно каждые два года.

Конечно, действие этого закона ограничено определенными физическими пределами. На сегодняшний день нет технологий, позволяющих создать транзисторы, которые по размеру будут меньше 0,05 микрона (сейчас используется 0,25 микронная технология). Впрочем, прежде, чем мы подойдем к указанному пределу, сменится 4-5 поколений. За это время народ придумает что-нибудь новое - другой тип транзистора, трехмерные структуры и т.п., - и закон Мура опять восторжествует.

По мнению председателя совета компании Эндрю Гроува (Andrew Grove), в 2011 году Intel сможет выпускать чипы, содержащие миллиард транзисторов (т.е. почти в 200 раз больше, чем содержится в современных процессорах).

Что интересно, подобные геометрические прогрессии в природе - явление аномальное. Один из профессоров Гарвардского университета применил закон Мура к автомобилестроительной и авиационной промышленности. По сообщению журнала "Semiconductor Industry & Business Survey", он определил, что если бы эти отрасли развивались такими же темпами, как производство полупроводников на протяжении последних 30 лет, то сегодня автомобиль "Роллс-Ройс" стоил бы 2 доллара 75 центов и был бы способен преодолеть расстояние в полторы тысячи километров на одном литре бензина, а самолет "Боинг-767", при цене в 500 долларов, мог бы облететь вокруг земного шара за 20 минут, истратив лишь канистру керосина.



С трудом верится, что компании, внесшей столь глобальный вклад в развитие современных технологий, компании, на процессорах которой работает 85 процентов персоналок, всего-то тридцать с половиной лет. А поверить совсем просто - достаточно ознакомиться с основными вехами на жизненном пути Intel.

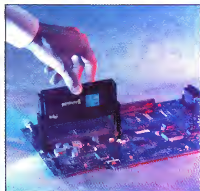
Вехи

18 июля 1968 г. - Компания Intel (первоначально она называлась MN Electronics) была основана Робертом Нойсом (Robert Noyce) и Гордоном Муром (Gordon Moore) в калифорнийском городке Маунтинвью. За первый год существования компании ее доходы составили 2762 доллара. Права на название "Intel" были приобретены за 15.000$ у фирмы, владевшей сетью гостиниц. С тех пор Intel расшифровывается как "INTegrated Electronics".

Декабрь 1968 г. - Роберт Нойс, Гордон Мур и другие сотрудники Intel впервые совместно отмечают Рождество, занимаясь устранением последствий прорыва водопроводной трубы.

Апрель 1969 г. - Спустя ровно девять месяцев после основания, на свет появляется первое детище - биполярная микросхема оперативной памяти 3101 Schottky.

1969 г. - В компанию Intel поступило предложение от японского производителя калькуляторов Busicom. Требовалось создать чипсет для линии высокопроизводительных программируемых калькуляторов. В соответствии с исходным японским дизайном, нужно было разработать несколько микросхем, что не нашло одобрения со стороны инженера Intel Тэда Хоффа (Ted Hoff), которому показалось, что затраты на подобную разработку будут слишком высоки. К тому же, почти все сотрудники Intel были заняты разработкой чипа памяти



1001, и свободных творческих ресурсов просто не было. Хофф выдвинул встречное предложение - разработать процессор общего назначения, который можно будет программировать под конкретные задачи.

Японцы не стали настаивать на первоначальной идее, и в 1970 году был подписан контракт, в соответствии с которым Intel обязалась разработать калькуляторный чип за 60.000$. Intel выполнила контракт, после чего Busicom успешно продал свыше 100 тысяч калькуляторов.

Вскоре руководство Intel осознало потенциал новых процессоров. Busicom'у было предложено уступить права на дизайн чипа и применение его для "некалькуляторных" целей. Busicom, которая в то время испытывала определенные финансовые трудности, пошла Intel навстречу. 60.000$ перекочевали обратно в карман японцев.

Что любопытно, первоначально процессор рассматривался в Intel как средство повысить объем продаж чипов памяти, которые в количестве пары штук входили в комплект микросхем для микрокомпьютерного набора.

Апрель 1970 г. - Растущая компания приобретает для штаб-квартиры засаженные грушевыми деревьями 26 акров земли в Санта-Кларе (штат Калифорния). Новый адрес Intel звучал мрачновато: Coffin Road ("Гробовая дорога"). Пока на участке велось строительство, сотрудники и члены их семей развлекались по выходным дням сбором дармовых фруктов. В память о тех временах в августе 1979 г. Intel организовала "Фруктовый фестиваль", где первым призом стало право на сбор бесплатных груш.

Август 1971 г. - Систематические опоздания сотрудников к началу рабочего дня (в 8 утра) настолько утомили Нойса и Мура, что был введен порядок обязательной регистрации тех, кто появляется на работе после 8 час. 4 мин.

Ноябрь 1971 г. - В журнале

Electronic News появляется небольшое объявление о выходе микрокомпьютерного набора 4004 (сам термин "микропроцессор" появился позже). Устройство размером меньше ногтя большого пальца содержало 2300 транзисторов. При стоимости 200 долларов чип Intel по вычислительной мощности (60 тыс. операций в секунду) не уступал первому электронному компьютеру ENIAC. Для сравнения: ENIAC содержал 18 тысяч электронных ламп, занимая помещения общим объемом 3 тысячи кубических футов.

2 марта 1972 г. - Состоялся запуск американского космического аппарата Пионер-10, которому было суждено выполнить много такого, на что тут же был повешен ярлык "Впервые": проход через пояс астероидов, фотографии Юпитера крупным планом, картографирование радиационных поясов Юпитера. И это далеко не полный перечень. "Пионер-10" и сейчас продолжает исследование внешних регионов Солнечной системы. Вычислительным "сердцем" этого космического аппарата стал процессор 4004.

Апрель 1973 г. - В качестве меры по увеличению выпуска работоспособной продукции на фабрике Intel в Ливерморе (штат Калифорния) введена спецодежда - ставшие впоследствии знаменитыми пыленепроницаемые комбинезоны Bunny Suits. Открыта собственная прачечная.

1973 г. - Именно в этом году появился компьютер Micral. Его основным элементом стал Intel 8008. Micral был первой микропроцессорной "персоналкой", которая не являлась конструктором. Именно эта модель была впервые названа в прессе микрокомпьютером. Продвижением Micral на рынок занималась компания R2E. Ему было суждено стать первым микрокомпьютером, появившемся во Франции. Есть информация, что это был первый PC, программированием которого занимался Филипп Кан (Philippe Kahn), основатель компании Borland.

Сердце Micral - процессор 8008 - по своей сути был 8-битным 4004. Первоначально он был разработан по заказу техасской компании Computer Terminals Corp. (ее название сейчас - Datapoint). В то время CTC отказалась от 8008, т.к. для его работы требовалось достаточно большое количество вспомогательных микросхем. Intel предложила 8008 всем желающим, и он был успешно востребован. Именно тогда появились первые электронные весы в овощных лавках, приборы управления светофорами на перекрестках, революционные медицинские инструменты, системы учета продуктов на предприятиях быстрого питания, автоматизированная продажа и резервирование авиабилетов, автозаправки и игровые автоматы (slot machines).

Апрель 1974 г. - Процессоры 4004 и 8008 работали со скоростью 0.06 MIPS (миллионов операций в секунду), процессор 8080 - со скоростью 0.64 MIPS, современные модели демонстрируют производительность в несколько сотен MIPS. Как и 8008, процессор 8080 был 8-битным чипом, но он обладал значительно расширенным набором команд. В то же время, если для создания компьютера на базе 8008 требовался чипсет из 20 микросхем, то для 8080 было нужно всего шесть.



8080 появился в продаже в апреле 1974 по цене $360. Дэйв Хаус (Dave House) вспоминает, что "...эта цена ласкала слух. Ведь это был компьютер, а компьютеры в то время стоили тысячи долларов".



Где-то в середине 70-х. - Несмотря на очевидные успехи новой технологии, сами "интеловцы" до конца не осознали потенциал собственного детища. Вспоминает председатель компании Эмеритус Мур (Emeritus Moore): "Кто-то тогда обратился ко мне с идеей собственно базисного PC. Заключалась она в следующем: процессор 8080 комплектуется клавиатурой и монитором, после чего такой набор продается на рынке домашних устройств. И тогда я спросил: "Для чего его можно будет использовать?" И единственным логичным ответом был следующий: домохозяйки смогут хранить в таком устройстве кулинарные рецепты. Лично мне идея не показалась стоящей, и больше мы к ней никогда не возвращались".

Апрель 1975 г. - Гордон Мур избран главным исполнительным директором (CEO), а Роберт Нойс - председателем Совета директоров корпорации Intel.

Январь 1975 г. - Есть мнение, что Altair 8800 был первым продаваемым персональным компьютером: им торговали как конструктором для любителей. Стоил он в то время 439 долларов. Основные комплектующие - процессор Intel 8080 и 256 байт основной памяти. Программирование осуществлялось с помощью установленных на передней панели переключателей. Один из пользователей тех времен вспоминает, как он в процессе написания программ для Altair натер на пальцах водянки.

Выпуском Altair занималась компания MITS (владелец - Эд Робертс). Проект имел просто феноменальный успех, в период с 1975-1977 год было продано несколько тысяч экземпляров. В 1977 году Робертс продал MITS корпорации Pertec Computer, после чего пошел учиться в медицинский институт штата Джорджия.

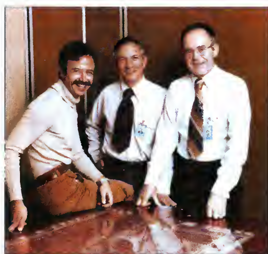
Altair был впервые представлен широкой публике в cover story журнала Popular Electronics (январь 1975 г.). Что интересно - единственный работающий образец Altair, который MITS послал летом 1974 года по почте в Popular Electronics, потерялся. Второй образец собрать к сроку не успели. Тогда редактор Les Solomon решил рискнуть, материал по Altair был напечатан, а изображение его на скорую руку собранного корпуса появилось на обложке.

Первоначально Эд Робертс назвал свой компьютер PE-8, в честь журнала Popular Electronics. По одной из версий, появление названия Altair 8800 связано с увлечением редактора Popular Electronics телевизионным сериалом Star Trek. Ему хотелось, чтобы компьютер был назван так же, как бортовой электронный мозг Enterprise. Когда выяснилось, что основной компьютер космического корабля не имел имени, было принято решение в качестве названия выбрать Альтаир - звезду, являющуюся целью экспедиции в одном из основных эпизодов.

Июнь 1978 г. - Intel представляет 16-разрядный процессор 8086.

Апрель 1979 г. - Гордон Мур становится председателем Совета директоров компании.

Август 1981 г. - Корпорация IBM объявляет о выпуске первого персонального компьютера, собранного на базе процессора Intel марки 8088. Это была значительная победа Intel, ведь

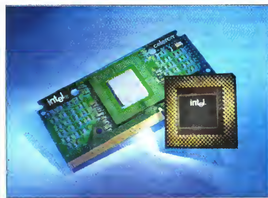


Andy Groove, Robert Noyce, Gordon Moore - робота нод процессором 8080

IBM никогда прежде не прибегала к услугам стороннего поставщика микросхем для своих приборов. Сама первая персоналка была страшно засекреченным проектом. Техническую поддержку во время тестирования опытного экземпляра инженерам Intel приходилось осуществлять, будучи отделенными от испытуемого образца непрозрачной черной ширмой. Тем не менее, менеджерам Intel удалось убедить руководство "Big Blue" в преимуществах своего продукта.

Важнейшую роль в этой сделке сыграл Эрл Уэтстоун (Earl Whetstone), который в то время был скромным инженером по продажам. Его должность сегодня - вице-президент корпорации, руководящий ее деятельностью в странах Европы, Ближнего Востока и Африки.

Март 1982 г. - Intel объявляет о выходе двух новых процессоров: 80186 (предназначен для встроенных устройств) и высокопроизводительного 16-разрядного процессора марки 80286. При наличии 134 тыс. транзисторов, 286-й чип был в три раза быстрее других 16-битных процессоров-современников. Особенностями нового процессора стали встроенное управление памятью и программная совместимость с предшествующими моделями. Эта черта архитектуры X86 присуща всем микросхемам Intel, разработанным за последние два десятка лет, в том числе и новейшему Pentium® III.



IBM отреагировала мгновенно - именно 286-й стал сердцем знаменитой PC-AT.

Декабрь 1982 г. - IBM приобретает 12 процентов акций Intel за 250 млн. долларов. В 1987 году Intel выкупит акции обратно.

В настоящее время по оценкам аналитиков рыночная стоимость Intel превышает 100 миллиардов долларов. Торговая марка корпорации входит в десятку самых дорогостоящих в мире. По данным Financial World, в 1997 году ее оценили в 13,3 миллиарда долларов (для сравнения: Coca-Cola - 48.0, McDonald's - 19.9, Sony - 14.5, Gillette - 12.0 миллиардов).

Январь 1983 г. - Открыт Музей Intel, который основала секретарь Гордона Мура - Джин Джонс (Jean Jones).

1983 г. - В этом году появился Compaq Portable, сделан он был на микропроцессоре Intel 286. Машина была на 100% IBM-совместимой, что подтверждалось возможностью ее загрузки с IBM-дискеты. Несмотря на вес в 28 фунтов и размеры со швейную машинку, компьютер считался портативным и был достаточно популярен среди пользователей, которым приходилось много времени проводить вдали от дома или офиса. Значительно более мощные современные ноутбуки весят всего шесть фунтов.

Октябрь 1985 г. - Новое семейство процессоров Intel 386 представлено одновременно в Сан-Франциско, Лондоне, Париже, Мюнхене и Токио. Что новенького? 32-битная архитектура и рекордное количество транзисторов - 275 тысяч. Производительность - свыше 5 миллионов MIPS. Первой персоналкой с новым процессором стала Compaq DESKPRO 386.

Апрель 1987 г. - Энди Гроув (Andy Grove), четвертый сотрудник Intel по времени прихода в корпорацию, избран ее главным исполнительным директором (CEO).

Апрель 1989 г. - На весенней выставке COMDEX представлен процессор Intel 486. Особенности: 1.2 миллиона транзисторов и встроенный математический сопроцессор. Производительность исходного 4004 превзойдена более чем в 50 раз.

Январь 1990 г. - Исполнительным вице-президентом Intel становится Крейг Барет (Craig Barrett).

Август 1991 г. - Intel открывает представительство в Москве.

1991 г. - Появление логотипа Intel Inside. В сознании потребителей эта марка ассоциируется прежде всего с двумя достоинствами: техническим совершенством и надежностью. По данным бюллетеня Advertising Age, на сегодняшний день логотип Intel Inside воспроизведен примерно 500 млрд. раз.

Intel заключает договор с фирмой Джоджа Лукаса Industrial Light & Magic (разработка спецэффектов для "Звездных войн") о съемках телевизионных рекламных роликов, посвященных микропроцессорам, под общим названием "Электронная фантазия".

Январь 1992 г. - По данным Dataquest, Intel впервые опередила компанию Motorola, став крупнейшим в США производителем полупроводниковых устройств.

Март 1992 г. - Intel объявляет о выходе процессоров Overdrive - на основе удвоения частоты.

Октябрь 1992 г. - В интервью телекомпании CNN Эндрю Гроув делает достоянием гласности название процессоров Intel нового поколения - Pentium. Сам процессор появится в марте 1993 года. Производительность 486-го предшественника превзойдена в пять раз (90 MIPS). Начинка чипа - 3.1 миллиона транзисторов.

Одной из причин завершения использования чисто числовых обозначений процессоров стало заключение судебных инстанций о том, что они являются "видовыми понятиями", следовательно, любой производитель микропроцессоров вправе использовать числа 386 или 486 для обозначения своей продукции.

Январь 1993 г. - Intel становится крупнейшим поставщиком компьютерных микросхем в мире.

Ноябрь 1995 г. - Впервые Intel представляет процессор из нового семейства P6 - Pentium Pro (5.5 миллионов транзисторов) в странах СНГ и Балтии одновременно с его презентацией в США и Западной Европе. С тех пор такая практика соблюдается неукоснительно. Производительность - до 300 MIPS.

Кстати, на кончике иглы можно разместить 500.000 транзисторов, из которых состоит Pentium Pro. Еще и место останется!

Мур внес поправку в свой закон - удвоение количества транзисторов в каждом новом кристалле стало происходить каждые два года (в исходном варианте - ежегодно).

Декабрь 1996 г. - Intel и Национальная лаборатория Сандиа создают суперкомпьютер, производительность которого достигает 1,06 терафлопа (триллиона операций с плавающей запятой) в секунду. Прежний рекорд перекрыт более, чем в 2.5 раза.

Январь 1997 г. - Intel объявляет о выходе процессора Pentium с технологией MMX - набором команд, обеспечивающих более эффективную обработку видео-, аудио- и графических данных. В индустрию рекламы вторгаются персонажи коммерческих роликов Intel - BunnyPeople, одетые в комбинезоны, которые используют инже-

неры Intel, занятые в производстве микропроцессоров.

Апрель 1997 г. - Будучи выдвинутым на должность президента Intel, свою первую поездку в этом качестве д-р Крейг Барретт совершает в Москву. Выступая в МГУ им. Ломоносова, он объявляет о решении руководства корпорации распространить на страны СНГ и Балтии глобальную программу взаимодействия Intel с ведущими учебными заведениями. На эти цели в 1997 году корпорацией было выделено 550 тыс. долларов.

Май 1997 г. - Intel анонсирует процессор Pentium II, сочетающий в себе передовые технологии процессора Pentium Pro с расширенными возможностями мультимедийных средств. 7,5 миллионов транзисторов, оригинальный SECC картридж, производительность, соответствующая растущим требованиям времени - работе с продвинутыми операционными системами и 3D сетевыми броузерами. Компьютеры на базе Pentium II без проблем поддерживают технологические новинки типа DVD-проигрывателей или графики AGP. Не забыто на этот раз и семейство мобильных PC, для которых разработаны специальные модели.

11 июля 1997 г. - Сотня самых талантливых фотожурналистов мира разъехалась по всему земному шару, чтобы запечатлеть роль микропроцессора в развитии различных областей человеческой деятельности - науки, развлечений, спорта, бизнеса, здравоохранения, образования, религии и т.д. Всего было отснято 2254 пленки в 28 странах на шести континентах. Две тысячи снимков составили альбом, названный "Один день в мире электроники: как микросхема изменяет нашу жизнь".

Октябрь 1997 г. - Intel объявляет о присвоении будущим 64-разрядным процессорам кодового наименования Merced. Процессоры этого семейства - первые представители новой архитектуры Intel, получившей название IA-64.

Осень 1997 г. - В новой рекламной кампании BunnyPeople изобретают Pentium II и на шикарном микроавтобусе (который разработала фирма Trans FX из Лос-Анжелеса - создатель автомобиля Бэтмена) отправляются в путешествие по разным странам мира, привлекая всеобщее внимание.

Декабрь 1997 г. - Журнал "Тайм" присуждает Энди Гроуву титул "Человек Года" в знак признания как его личных заслуг, так и заслуг Intel в развитии экономики США и мировой компьютерной индустрии.

Апрель 1998 г. - Intel представляет новое семейство процессоров, ориентированных на рынок ПК базового уровня, под товарным знаком Intel Celeron - удачное решение для персональных компьютеров базового уровня, пришедшее на смену Pentium MMX. Процессор основан на архитектуре P6, как и Pentium II. В чипы Intel Celeron 400, 366, 333 и 300A MHz интегрирован кэш 128 Kb второго уровня.

Ядро процессоров Celeron 300, 266 MHz содержит 7.5 млн. транзисторов, а для 400, 366, 333 и 300A MHz этот показатель составляет 19 миллионов (разница - в кэше).

Июнь 1998 г. - Intel объявляет о выпуске процессора Pentium II Xeon. Основная сфера применения - высокопроизводительные рабочие станции и сервера, которые в полной мере смогут использовать технологическую особенность нового процессора - высокоскоростной кэш второго уровня размером до 1 Mb, который интегрирован в процессорный картридж и работает на частоте процессорного ядра (400 Мгц).

Август 1998 г. - Достигнута очередная рекордная частота - представлен процессор Pentium II 450 Мгц. Как обычно, покупателю предлагается наилучшее в отрасли соотношение "цена/производительность". За последние 26 лет число транзисторов, размещаемых на одном чипе возросло более, чем в 3.200 раз: с 2300 на кристалле 4004 до 7,5 миллионов на Pentium II.

23 февраля 1999 г. - Палм-Спрингс, шт. Калифорния. В ходе работы форума для разработчиков продемонстрирован новый рекорд тактовой частоты для стандартных микропроцессоров - впервые превышен барьер в один гигагерц (миллиард тактов в секунду). На демонстрационном показе была представлена система с процессором Pentium III, оборудованная прибором-измерителем тактовой частоты процессора с возможностью регистрировать частоты свыше 1 ГГц. Во время демонстрации система выполняла приложение Microsoft PowerPoint. Использовалось специальное охлаждающее оборудование.

26 февраля 1999 г. - Широкой общественности представлен Pentium III. Ядро процессора содержит 9,5 миллионов транзисторов, оно построено на основе микроархитектуры Intel P6 и изготавливается с технологической нормой 0,25 микрона. В продаже версии, работающие на частотах 450 и 500 МГц, оснащенные кэш-памятью 2-го уровня емкостью 512 Кбайт. Модификация для частоты 550 МГц появится во втором квартале. Основные "фишки" новейшего камушка - улучшенная обработка аудио- и видеоприложений, анимации и трехмерной графики. Ориентация на работу с Интернет - процессор содержит потоковые SIMD-расширения Интернет, которые ускоряют обработку потокового аудио и видео. Уникальное свойство каждого процессора - наличие собст-



венного регистрационного номера, что, по идее, должно способствовать повышению уровня надежности транзакций в Сети. В марте Intel открывает в Интернет новую службу WebOutfitter, благодаря которой владельцы третьих пентиумов получат бесплатный доступ к новейшим средствам информационного наполнения Сети, инструментам и рекомендациям по максимальному использованию возможностей Интернет.

Intel в России

Недавно я сделал запись моей беседы с Александром Александровичем Палладиным, менеджером Intel по связям с общественностью в странах СНГ и Балтии. Сокращать этот материал у меня рука не поднимается, а опубликовать его полностью нет возможности. Поэтому - вот "всего" два моих вопроса - первый и последний - и полученные обстоятельные ответы.

НИМ: Как и когда Intel появилась в России? Какое положение занимает в планах корпорации наш регион?

Палладин: Точную дату начала бизнеса здесь не знает никто. Зато мы знаем имя человека, который все здесь начинал. Им был Стив Чейз, в 1991 году он получил предложение заняться бывшим Советским Союзом. Скорее всего, это было сделано неспроста - Стив к тому времени успел достаточно долго пожить в Европе, был женат на русской и прилично изучил русский язык. Предложение им было принято без каких-либо колебаний.

Решение работать с нашим регионом руководство Intel приняло по двум основным причинам. Во-первых, к тому времени Intel, осознав себя корпорацией мирового масштаба, стала стремительно выходить за пределы Соединенных Штатов. Во-вторых, с конца 80-х нынешний глава корпорации Крейг Баретт сумел убедить коллег-руководителей в том, что для стратегического развития Intel крайне важно начать работу в целом ряде стран и регионов с развивающейся рыночной экономикой.

Мы ведем отсчет пребывания в России с середины августа 1991 года.

Тогда в Москве побывал Стив Чейз - нужно было познакомиться и прикинуть дальнейшие планы. После визита он вернулся в Мюнхен и сделал доклад о многообещающих перспективах. Сразу вслед за этим произошли августовские события 1991 года. Поначалу показалось, что планы, по крайней мере, на какой-то период рухнут. Но вскоре все стало на свои места.

На сегодняшний день мы работаем в России восьмой год, причем развитие бизнеса в этом регионе идет опережающими темпами, обгоняя аналогичные показатели в других европейских странах. То есть, если в количественном отношении Россия все еще уступаем таким странам, как Германия, Англия или Франция, то разрыв этот стремительно сокращается.

Что хочется отметить особо - своей деятельностью Intel внесла солидный вклад в стремительное сокращение отставания нашего региона в освоении новейших информационных технологий. В этом плане можно вспомнить одну достаточно показательную историю.

В сентябре 1995 года Стив Чейз проводил в Москве пресс-конференцию, на которой делился планами и строил предположения о том, как будет развиваться бизнес и происходить освоение передовых компьютерных технологий странами нашего региона. В тот период основным процессором у нас, в России, был 486-й. Вспомните наш компьютерный рынок того времени - всего несколько крупных компаний, пара компьютерных салонов... Так вот, тогда Стив Чейз сделал прогноз, что уже к середине 1996 года Россия и страны Балтии перейдут на процессор Pentium (другими словами - количество поставок процессоров данного класса перевалит за 50 процентов). Присутствующие журналисты восприняли этот тезис с большим скепсисом, а на следующий день в "Коммерсантъ Дэйли" появился соответствующий репортаж опытного журналиста Александра Кондратьева с комментарием, суть которого сводилась к тому, что "... несмотря на столь радужные прогнозы представителей Интел, нам кажется, что Россия будет одной из последних стран, которые перейдут на Pentium'ы". Что вы думаете, уже в апреле следующего года на очередной пресс-конференции мы получили возможность с опережением графика (не к июню, а в начале второго квартала) сообщить, что, в соответствии с нашими данными, Россия перешла на новую технологию.





Начиная с ноября 1995 года, когда мы представляли Pentium Pro, мы неукоснительно придерживаемся практики, при которой все новые продукты представляются в Санта-Кларе и в Москве в один и тот же день. Причем это не просто демонстрация того, что Intel готова работать на этом рынке, предоставлять новые технологии, не делая никакого различия между теми или иными странами. В этой связи мне на память пришло отличное, на мой взгляд, высказывание Ханса Гайера, одного из вице-президентов Intel, который был здесь года два назад с очередным визитом. Во время одного из интервью, в моем присутствии он произнес такую фразу: "... по моей личной оценке, по мнению руководства Intel, мы считаем преступной (было произнесено слово "criminal", что в устах представителя такого ранга прозвучало достаточно неожиданно; обычно прибегают к более мягким выражениям, он же подчеркнул - преступной) политику тех компаний, которые рассматривают страны бывшего СССР как свалку для отсталых технологий". Если вспомните, в то время многие западные компании тащили в Россию то, что не находило сбыта в других странах. Intel же заняла совершенно противоположную принципиальную позицию, которой и придерживается с ноября 1995 года.

Самое же главное - стало обычной практикой, когда уже на день объявления новых процессоров местные компании - российские, украинские, прибалтийские - предлагают готовые компьютеры на их основе. То есть, полностью ликвидировано всякое технологическое отставание в том, что касается доступа отечественных потребителей к новейшим технологиям. Это огромное достижение, это я уже говорю не как сотрудник Intel, а как российский гражданин, который компетентен уже в силу возраста, в силу того, что мне довелось работать в условиях острого идеологического противостояния - я прекрасно помню времена "железного занавеса", когда получить самый захудалый компьютер было для советских людей огромным счастьем. Сейчас мы этого уже просто не сознаем, а ведь это великое достижение, особенно на фоне общей, довольно безрадостной картины того, что происходит сейчас в нашем Отечестве. Ни для кого не секрет, что в наше время без умения работать на персональном компьютере ни взрослому, ни, тем более, молодому человеку нечего даже мечтать о хорошей карьере и приличном заработке. Сегодня вопрос приобретения компьютера сводится к наличию необходимой денежной суммы и решимости ее потратить - к вашим услугам множество магазинов, в которых можно приобрести любые компьютеры, в том числе и на основе самых современных процессоров.

Еще одно косвенное следствие такой политики Intel - с каждым разом снижается стартовая цена новых процессоров и собранных на их основе персоналок. Помнится, одну из первых своих пресс-конференций для компании Intel я проводил в 1994 году. Это было совместное мероприятие с российской компанией ИВК, которая первой представила на местный рынок компьютер на базе процессора Pentium по цене меньше 2000 долларов. На недавней презентации Pentium III были представлены компьютеры на его основе, поступившие в торговые сети нескольких ведущих российских компаний, в ценовом диа-

пазоне от 1200 до 1500 долларов. Причем цены на компьютеры продолжают снижаться, т.е. с учетом динамики доллара, удешевление PC еще более поразительное.

НИМ: Александр Александрович, большинство читателей "Навигатора" - школьники и студенты. Мне представляется, что для них будет очень интересно узнать о требованиях, которые предъявляет ваша компания к сотрудникам. Т.е., каким "багажом" нужно обладать выпускнику ВУЗа, чтобы он мог вам приглянуться? Где вы набираете своих работников?

В первую очередь, поскольку подавляющее большинство наших сотрудников - специалисты с очень хорошим уровнем технического образования, конечно же, абсолютно естественным требованием является хорошее знание информатики. Нужно быть "на ты" с компьютером, знать основы компьютерных технологий. Это - как бы базис. В придачу к этому... у нас сам коллектив по себе по-настоящему замечательный. Я позволю себе процитировать Эрла Уэтстоуна, нашего вице-президента, который курирует регионы Европы. В интервью одному из российских журналов он сказал: "...я бы хотел, чтобы в других странах, которые я курирую, работала такая самоотверженная, выдающаяся команда сотрудников, которые работают, не считаясь со временем, по настоящему окрылены задачами, которые творчески решают ". Нужно сказать, что сотрудники российского представительства Intel одной из важных сторон служебной деятельности считают то, что они приносят ощутимую пользу своей стране.

Формально рабочая неделя у наших сотрудников - 40 часов, но в порядке вещей, когда они задерживаются на работе до 8-9 часов вечера, они работают с полной отдачей и неослабевающим интересом - у них есть ощущение причастности к большому делу, понимание нахождения на передовом крае, работы в области самых передовых, самых высоких технологий.

Где Intel набирает сотрудников? Когда возникает вакансия, то, в соответствии с корпоративной практикой, вывешивается объявление в Интернет, которое "висит" в течение месяца, пока не набирается определенное количество претендентов. Заявление могут подать все желающие, затем они проходят собеседование, для проведения которого создается группа сотрудников из разных отделов. Объявление также публикуется в таких газетах, как Moscow Times.

Технологии будущего

История Intel красноречиво говорит о том, что ее исследовательские подразделения постоянно работают на полную катушку. Что же готовит нам грядущий день, какие технологии и подходы будут применяться в процессорном производстве завтрашнего дня? Рассмотрим три технологии, исследованию которых Intel уделяет особое внимание.

Медь vs. Алюминий - замена алюминия медью в металлических проводниках микропроцессора. Преимущество меди заключается в более высокой злектропроводности, недостаток - в усложнении производственного процесса. Медь легко окисляется, оказывая пагубное воздействие на кремний, поэтому эти материалы необходимо друг от друга изолировать. В 0,18-микронной технологии изготовления чипов, на которую Intel перейдет в текущем году, как и прежде, будет применяться алюминиевая металлизация. Переход на медь намечен на 2001 год, одновременно с внедрением 0,13-микронной технологии.

Кремний на изоляторе - Silicon-on-insulator, сокращенно SOI. Ее применение позволит резко снизить энергопотребление процессоров с одновременным наращиванием их быстродействия - по некоторым прикидкам, до 35%.

Оптическая проекционная литография - применяется в процессе трафаретной печати на кремниевой подложке тончайших, сложных элементов, определяющих структуру интегральной схемы. Непрерывное совершенствование этой технологии привело к тому, что размеры мельчайших из этих элементов уменьшаются каждые два года еще примерно на 30%, что делает возможным изготовление все более экономичных и мощных полупроводниковых устройств. На этой технологии можно будет продержаться еще несколько лет, приблизительно в 2005 году придется переходить на что-нибудь более совершенное. Одной из технологий, идущих на смену оптической литографии, стала сверхультрафиолетовая литография (extreme ultraviolet lithography, сокращенно - EUVL), при которой проекция изображения осуществляется с помощью сверхультрафиолетового излучения с длиной волн в диапазоне от 10 до 14 нанометров (нм). Сложность применения EUVL заключается в том, что сверхультрафиолетовое излучение очень легко поглощается любыми веществами, даже газами. Следовательно, проекцию изображений придется выполнять практически в вакууме. Кроме того, придется отказаться от использования оптических преломляющих элементов - линз и проводящих масок. Также потребуется чрезвычайно высокая точность обработки поверхности зеркал камеры, недостижимая с помощью шлифовальных и метрологических технологий, существующих на сегодняшний день.

Программы и инициативы Intel в 1998-99 гг.

- программа Intel по поддержке мелких и средних компаний-сборщиков ПК, объединяет более 1200 российских фирм, которые занимаются производством компьютеров на базе последних моделей процессоров Pentium II, III и Celeron.
- программа поддержки местных производителей оригинального аппаратного оборудования (т.н. OEM), разработчиков программного обеспечения и фирм, специализирующихся на розничной торговле ПК;
- программа поддержки ВУЗов (МГУ, МИФИ, МФТИ, МГТУ им. Баумана) и средних школ;
- исследовательские гранты: финансирование трех пилотных проектов МГУ по распознаванию речи и сжатию изображений;
- стипендии студентам МГУ и Нижегородского университета;
- спонсорская поддержка Всемирного смотра научно-технического творчества школьников (International Science and Engineering Fair - ISEF). В России в рамках этого мероприятия в марте прошел конкурс "Юниор-99";
- программа "Intel в Нижнем Новгороде";
- ярмарки персональных компьютеров в Санкт-Петербурге, Ростове-на-Дону, Нижнем Новгороде, Киеве (1998 г.). Аналогичные мероприятия будут проведены в текущем году в Новосибирске, Москве, Санкт-Петербурге, Риге, Екатеринбурге, Алма-Ате, Киеве;
- поддержка малого и среднего бизнеса России и стран СНГ;
- участие в создании Интернет-центра "Московский Кремль", который реализован как законченное решение на базе архитектуры Intel. В состав комплекса вошли Web-сервер и 20 рабочих станций на основе процессора Pentium II 400.

* * *

Нужна ли для такой статьи заключительная, подводящая итоги фраза? Мне кажется, что нет. Потому что она устареет уже на следующий день после публикации. Intel развивается в ногу со временем, быть может, даже чуточку его опережая. Они зарабатывают деньги на том, что делают окружающий мир лучше. Все бы так.

Голодному можно дать рыбину, а можно - удочку. Intel принадлежит к тем, кто дает удочки.

Спасибо вам, Intel.

Этой статьей "Навигатор" открывает цикл материалов, посвященный гигантам компьютерной индустрии. О ком мы расскажем в следующий раз? О той компании, название которой будет наиболее часто встречаться в присланной в редакцию корреспонденции. Пишите и обрящете :) .

И вообще, считаете ли вы публикацию подобных статей полезной затеей, или... ?

Руслан Шебуков

НОВОСТИ Железный поток

Вступительное слово

Я тут вот что подумал. В связи с некоторыми письмами, пришедшими в адрес редакции по поводу "железного" раздела, я, его ведущий и основной автор, завел специальный ящик - *navi_hardware@email.com*, на который вы можете слать свои ругательные и хвалебные отзывы, не стесняясь в выражениях. И хочу в связи с этим напомнить, что мнение авторов статей, в том числе и мое, не всегда совпадает с мнением редакции, так что если кто в обиде лично на меня или, скажем, на процессор AMD K6, то "Навигатор" здесь совершенно ни при чем. И впредь, по этой же причине, чтобы не было недомолвок, статьи я буду писать исключительно от первого лица, хоть это и некультурно.

Дикий бластер

Ну, а как вы еще назовете новую видеокарту Creative 3D Blaster Savage4? 32 Мб памяти SDRAM, AGP 4X, фирменная компрессия для текстур S3TC, 32-битный 3D-рендеринг, RAMDAC в 300 МГц, аппаратная поддержка DVD и "креативовские" драйвера – вот сразу сколько радостей, и всего за $129.99. Звучит это все, конечно, интригующе, и, как только представится возможность протестировать это чудо технической мысли, я обязательно это сделаю. Надеюсь, что зто случится уже к следующему номеру, если местные дистрибьюторы не подведут. 3D Blaster Savage4 обещает быть самым быстрым и самым навороченным акселератором на сегодняшнем рынке, остается лишь надеяться, что работать он будет так, как надо. Особое внимание творцы из S3 обращают на качество графики, утверждая, что мы все будем сражены им (качеством) и уже больше никогда не захотим большего. Из достоинств 3D Blaster Savage4 как 3D-акселератора можно выделить скорость обработки в 125 мегапикселей в секунду, трилинейную фильтрацию и двойной обработчик текстур (dual texture 3D rendering pipeline), позволяющий за один раз обрабатывать 2 пикселя. Интересно, что в пресс-релизе, наряду с расхваливанием 3D-функций новой карты, говорится, что "...3D Blaster Savage4 станет прекрасным выбором для общеупотребляемых графических программ, таких, например, как текстовые редакторы". Вот уж не думал, что Microsoft Word – это графическая программа.

Трехмерность – без очков и шлемов

Двое британских изобретателей нашли способ, как изготовить абсолютно трехмерный дисплей без особых затрат со стороны производителей. "Пиплы визжат, когда видят наш экран", - сказал Дэвид Трэйнер, один из разработчиков дисплея. Три года он и его то ли жена, то ли просто подруга Эдвина Орр (сказано: партнер до бизнесу и по дому) мучались над этим экраном, и наконец-то добились своего. Добились, что на обычном жидкокристаллическом дисплее после его небольшой доработки появилось третье измерение – глубина, причем сделали они это вручную, при помощи подручных средств. Их лаборатория, кстати, находится в здании бывшей церкви, так что без божьей помощи тут, видимо, не обошлось. На радостях деловая парочка подсуетилась, быстренько запатентовала изобретение аж 50 международными патентами и, пока никто не перехватил идею, создала собственную компанию RealityVision и даже уже практически наладила производство, договорившись с каким-то производителем LCD-дисплеев. Первые промышленные образцы выйдут уже в этом году, а если дела пойдут хорошо, то в течение трех лет они надеются выпускать мониторы крупными партиями. Интересно, что принцип работы этого устройства основан на голографии – наверняка, все знают, что это такое, а многие даже видели. Неподвижные голограммы действительно создают реальное впечатление объема, а вот движущуюся голограмму я, признаться сам не видел и даже не слышал о существовании таковой. Так вот, эти самые Дэвид и Эдвина, оказывается, крупные специалисты в области голографии и занимаются производством больших сложных голограмм для музеев и выставочных залов. Голография, как известно, в свою очередь использует принцип стереовидения, то есть построения изображения из двух частей, снятых с разных точек зрения и разделяемых затем различными способами (один из способов, пусть и самый неудобный – красно-зеленые очки в стереокинотеатрах). В новом дисплее для такого разделения используются специальные направленные фильтры. Оба изображения подаются на экран одновременно, а экран направляет одно изображение в один глаз, а другое, соответственно, в другой – так, как это происходит в голограммах. Дисплей может воспроизводить обычную, двухмерную графику, а для того, чтобы получить объем, нужно просто адаптировать существующие трехмерные игры - наподобие той адаптации, которая нужна для того, чтобы получать 3D с помощью стереоочков или шлемов, когда изображения подаются непосредственно каждое в свой глаз. Точно так же можно адаптировать и существующие стереофильмы (или снимать новые – двумя камерами). Сейчас с изобретателями ведут переговоры многие компании, в числе которых медицинские и научные центры, производители компьютерных программ и игр, и конечно же военные учреждения. Куда без них.

Дорогое удовольствие от Diamond

Кто что, а Diamond Multimedia продолжает выпускать видеокарты не только для геймеров, но и для серьезных людей. На днях был анонсирован первый 256-битный акселератор для Windows NT - Diamond Fire GL1. Стоит он не дорого для своего класса – всего $ 995, оптимизирован для работы в мультипроцессорном режиме и активно использует преимущества процессора Pentium III и его SIMD-инструкции. Fire GL1 может вырисовывать 15 миллионов векторов в секунду и обрабатывать 200 миллионов пикселей в ту же секунду, что является очень высоким показателем для профессиональных карт трехмерной графики. По сравнению с существующими 128-битными видеокартами он может похвастаться удвоенной пропускной способностью. RAMDAC у него, правда, 250 МГц, а максимальное разрешение всего 1920x1200, но производители не гнались за сногсшибательными числами. Они гнались за большим баксом. Шучу. За производительностью. Надо будет попробовать его на Quake II.

Новый чип лучше старых лип

В смысле, лучше, чем всякие другие *липовые* чипы. Потому что новый чип AMD K6-3, который выходит сразу же вслед Pentium III, должен повалить "пентюха" с первого удара, не зря же ведь маркетологи AMD уговаривали руководство своей фирмы погодить с выходом на рынок и ударить точно в лоб "пентиуму", не дав тому ни дня на лидерство. Они даже уговорили многих дистрибьюторов, производителей компьютеров и редакторов периодических изданий, чтобы те писали не AMD K6-3, а AMD K6-III, намекая на то, что он одного с Pentium III поколения (как, например, Cyrix назвали в свое время новый процессор M II). Вообще-то, ничего революционно нового, кроме того, что частота новых AMD будет 400, 450 и 500 МГц, в зтих процессорах нет, и не очень похоже на то, что он прямо вот

так вот и победит в неравной схватке Pentium III. Многие теоретики и практики компьютерного рынка сходятся во мнении, что максимум, кого он сможет победить, это Celeron. Тем не менее, цена его будет составлять от 200 до 300 долларов, и место на рынке компьютеров ценой до $1000 ему обеспечено. Косвенным подтверждением этому факту служит тот факт, что компания Gateway, которая использовала в своих компьютерах раньше только процессоры Intel, предложила AMD сотрудничество и большой контракт, что послужило AMD не столько финансовым подспорьем, сколько большим психологическим преимуществом, ведь сегодня на рынке громкое имя стоит больше, чем деньги...

■ Дружба навеки

Знаете, как зовут президента компании nVidia? Чен Хсунь Хуянг. Почти как из анекдота. Ну да ладно, раз он с таким именем смог наладить производство такого популярного чипа, как Riva TNT, - честь ему и все остальное. Так вот, на днях этот самый Чен подружился с французами, и теперь в новых картах Guillemot (читается как "Гильмо", тоже еще то название) будут заложены новенькие детонаторы, и вероятнее всего, уже под номером 2, а на коробках – красоваться гордое имя NVIDIA. Соглашение предусматривает двустороннее сотрудничество, то есть nVidia не только будет продавать Guillemot свои микросхемы, но и использовать какие-то секретные французские технологии, о которых пока еще никто не знает. Вообще, заявления серьезных дядек на пресс-конференциях, как-то связанных с продукцией nVidia, больше напоминает речи активистов какой-нибудь национальной террористической организации: "Мы гордимся, что идем одним путем с такими уважаемыми партнерами. Используя взрывчатку nVidia, мы теперь сможем еще лучше делать наше общее дело", - сказал Клод Гильмо на недавней встрече братьев по оружию.

■ USB идет прямо в руки

Да, теперь и джойстики стали выпускать для порта USB. Вообще, для меня остается загадкой, как по четырем проводам, два из которых – явно питание, можно управлять столькими разными устройствами – принтерами, сканерами, видеокамерами, динамиками, мониторами, модемами, джойстиками? Я понимаю, там параллельный порт – у него сто семьдесят пять тысяч проводков, и все разноцветные. Что хочешь, можно придумать, а тут... Так или иначе, Guillemot выпустила джойстик JetLeader 3D для USB, и, судя по восторженным отзывам никому не известных геймеров, этот джойстик можно теперь считать устройством нового поколения, кардинально изменившим мир игровых устройств ввода. Знаете ли вы, что такое DirectInput, или, как и я, встречали это название только в списке драйверов к DirectX 6.0/6.1? Так вот, этот джойстик как раз соответствует классу устройств, поддерживающих DirectInput. Что означает лучшее реагирование в играх, написанных с учетом DirectInput, причем в обе стороны, а также отсутствие необходимости в настройках, если только вы не захотите переназначить кнопки, которых в JetLeader 3D восемь штук. Стоит джойстик $70.

■ Новости от Большого Брата

То, что Intel выпустил наконец в свет Pentium III, наверняка уже знают все. Также всем уже известно, что цены на устаревшие теперь модели – как Pentium II, так и Celeron – снова упали. Теперь PII-350 стоит меньше $150, а Celeron-400 – меньше $100. Цена PIII-450 сегодня составляет в Москве, извините, от $500 до $600, а PIII-500 – от $700 до $800, официальные цены Intel - $496 и $696 соответственно. Заявлено также, что новый процессор PIII-550 выйдет во втором квартале 1999 года. Продемонстрирован опытный образец PIII, работающий на частоте 1000 Мгц, со специальным охлаждающим устройством. Но вот не менее интересная новость, которой средства массовой информации уделили незаслуженно мало внимания. Intel на днях анонсировал новое решение для материнских плат ATX - Suspend To RAM (STR), которое позволит владельцам материнских плат на основе будущих интеловских чипсетов вообще никогда не выключать свои компьютеры – без всякого вреда для комплектующих (я имею в виду износ) и энергетических затрат. Грубо говоря, вместо того, чтобы по окончании работы на компьютере пользователь выбирал из Start Menu Shut Down, и система сворачивала свою деятельность, он будет выбирать Suspend (или, если появится такое меню, Suspend To RAM), и компьютер как бы впадет в глубокую спячку, повыключает все вентиляторы и прочие ненужные в спячке устройства, оставив лишь работать процессор на еле живой частоте. Соответственно, пробудить такой компьютер можно очень быстро – за пару-тройку секунд, и сделать это можно, как и сейчас на продвинутых ATX-платах, нажатием на клавишу клавиатуры, движением мыши, по звонку модема, сигналу из сети, по расписанию запланированных к запуску в определенное время программ или просто по таймеру, используя компьютер в качестве будильника. Давно, кстати, надо было уже это придумать. А то ATX – это, конечно, хорошо, но очень уж неудобно заставлять человека, позвонившего по телефону, ждать секунд сорок, пока он услышит сообщение модема-автоответчика. А оставлять компьютер все время включенным я лично не могу, потому как шумит и пугает окружающих.

■ Говорите громче, громкоговорители

Найти сегодня неплохие мультимедийные динамики не так уж и сложно, знай себе денежки отстегивай и выбирай, какие хочешь. Поэтому удивить кого-нибудь чем-нибудь новеньким уже давно никого нельзя. Тем не менее, каким странным это ни казалось бы, проблема выбора хороших громкоговорителей остается, и чем больше на рынке появляется конкурентов, тем она становится острее. В компании Labtec это понимают лучше, чем кто бы то ни было. Поэтому недавно у нее случился выброс целой серии новых динамиков по разной цене и для разных пользователей. Вот, например, система LCS-2414, самая дешевая из серии, состоит из двух настольных динамиков, которые могут быть подвешенными и на монитор, и сабвуфера, который можно засунуть под стол. Частотные характеристики – от 40 до 20 000 Гц, мощность – по 10 Вт на канал плюс 15 Вт – на низкие частоты. Все удовольствие – за 49 долларов. А вот LCS-1040 – более серьезное приобретение, начать хотя бы с того, что подключаются они через USB, что должно означать кристально чистое звучание и отсутствие каких-либо шумов, поскольку звук поступает на них в цифровом виде. Частоты – от 50 до 18 000 Гц, динамическая коррекция низких частот, фирменные драйвера (да, теперь и у динамиков бывают драйвера) и цена всего-навсего - $79.99. Но и это еще не все. Самый главный хит Labtec – это Virtual Dolby Surround® технология, используемая в системе ATX-5820 Общая мощность – 70 Вт, 7 динамиков (по три в каждой колонке плюс сабвуфер), частоты от 25 до 20 000 Гц, электронная схема 3D-Imaging, придающая некую объемность звуку из любого источника, трехполосный кроссовер, как в настоящих колонках, и даже поддержка трехмерного звука в наушниках, которые можно подключать прямо к колонкам. Цена - $199.99. Для неслабых карманом. Кстати, если вы заглянете на сайт www.labtec.com, в раздел info, то увидите, кто там работает. По-моему, это монголо-татары.





Руслан Шебуков

Свежие продукты

Diamond Rio PMP300 ($190)

Наконец-то и до нас дошла эта штучка. Если кто-то еще не в курсе, - это портативный MP3-плейер - первая, так сказать, ласточка в летящей вслед стае таких же, маленьких, легких и проворных ее подруг. Сразу оговорюсь, что Rio - во многом несовершенен, дорог и слегка сыроват, но он - первый, а значит, заслуживает самого беспристрастного и благосклонного отзыва. И не шлите, пожалуйста, писем, что мы пишем для "лохов" или "новых русских", просто, если цена в 190 долларов покажется вам недостойной того, чтобы читать об аппарате, который за нее продают, не читайте. Ну, а кто не испугался, и кому все же любопытно - тем эта заметка и предназначается.

Вначале о том, что может эта штука и сколько чего в нее влезает. А может она вот что:

- качать с компьютера mp3-файлы через LPT-порт и воспроизводить их;
- записывать их во внутреннюю память (32 Мб) или в память флэш-карты типа Smart Media (еще 16 или 32 Мб);
- внутренней памяти хватает на полчаса музыки приличного качества звучания (128 кбит/с) или на час неприличного (64 кбит/с), или на 4 часа речи (16 кбит/с). Возможны также промежуточные варианты;
- батарейки (1 штука формата AA) при этом хватает на 12 часов;
- как у всякого приличного плеера, у Rio есть наушники, а также эквалайзер и цифровой дисплей;
- а вот что отличает Rio от обычного плеера, так это размеры (89x64x16 мм), вес (70 г) и полное безразличие к ударам, вибрациям и прочим сотрясениям.





В комплекте с плеером идет, как водится, программное обеспечение в виде утилиты общения с компьютером и шароварной версии конвертера CD-треков в mp3-файлы, рассчитанная на 50 конвертаций, после чего нужно зарегистрироваться и заплатить налог. Кроме того, полагается еще и диск с уже записанными полутора сотнями песенок в нужном формате, но - никому не известных исполнителей. Видимо, в надежде на то, что кому-нибудь понравится. Кому-то, может, и понравится...

А теперь - более подробно.

Характеристики

Ну, у любого аудиоаппарата должны быть характеристики. Чтобы быть ближе к народу, отмечу, что по звуковым параметрам Rio ближе всего к недорогим портативным CD-плеерам или MD-плейерам. Отношение сигнал/шум - около 95 дб, коэффициент общих гармонических искажений - 0.01 - 0.1%. Чем объясняется разброс на целый порядок, я не знаю. Скорость загрузки - примерно 100 кб/с, то есть 32 Мб закачивается чуть больше 5 минут. Диапазон воспроизводимых частот - 20 - 20 000 Гц.

Впечатления

Сначала, конечно, кроме восторга - никаких. Все-таки, приятно держать в руках то, о чем несколько месяцев назад даже и не мечтал никто... Но потом все же понимаешь, что Rio, скорее, пока еще игрушка, а не полноценный аппарат. Прежде всего потому, что играет недолго. Полчаса - это даже меньше половины современного альбома. А флэш-карты, во-первых, стоят дорого, во-вторых, их не очень-то и найдешь пока. А если и найдешь, то только 16-мегабайтные, что к имеющемуся получасу добавляет всего лишь 15 минут. Причем, самое неприятное - то, что если в Rio вставлена флэш-карта, то воспроизводить он все равно начнет не с нее, а со встроенной памяти. Поэтому, даже если предположить, что у кого-нибудь получится накупить много-много 32-мегабайтных карт и записать на них несколько альбомов, то встроенную память плеера тогда вообще нельзя будет задействовать. Или перематывать каждый раз первые полчаса. Кажется, было бы разумнее сначала воспроизводить содержимое флэш-карты. Впрочем, это, скорее всего, вопрос времени. Рано или поздно это поймут и положение исправят.

Ну, а в целом звучание, честно говоря, порадовало. Конечно, собственные наушники Rio под гордым лэйблом Diamond не слишком блещут качеством воспроизведения, но эта практика - подсовывать средние наушники к хорошим плеерам - существовала всегда и существует по сей день. Иначе кто будет покупать хорошие наушники? Зато с моими MB Quart плеер ухал басами так, как надо, и высокие частоты тоже воспроизводил четко и осмысленно. Многое, конечно, зависит, от оцифровки MP3-файла, но если это делать правильно, то все получается хорошо. Помогает еще эквалайзер, в котором, кстати говоря, встроено всего 4 пресета и нет возможности их как-то подправить. Опять же, пока нет. Видимо, в будущем будет и такая возможность, потому что никаких принципиальных ограничений для этого я не вижу.

Преимущества

Главное преимущество Rio - отсутствие движущихся частей - является основным краеугольным камнем и больным местом этого аппарата. Больным - потому, что при всем разнообразии выбора нет никакой альтернативы флэш-памяти, которая достаточно дорога и никак не хочет дешеветь. Поэтому многие другие

Благодарим компанию IPLabs (www.iplabs.com.ru, тел. 728-4101) за предоставленный для тестирования Diamond Rio PMP300.

производители MP3-плейеров интегрируют в них все, что угодно, только не флэш-память - дисководы Zip, Click, даже мелкогабаритные жесткие диски... И на мой взгляд это более перспективно, поскольку один из самых важных параметров для портативного устройства - это долгоиграемость.

Другие преимущества Rio - это легкость, мобильность и качество звучания. Плеер легок и удобен в управлении. Дисплей информативен и достаточно велик. Энергозапас - более чем достаточный. Что касается электронной части Rio, то его собственный BIOS может апгрейдиться, что позволяет надеяться на лучшее и большее. Например, Diamond заявила, что Rio будет в состоянии проигрывать файлы грядущего формата Liquid Audio, которые обещаются быть на треть компактнее и иметь защиту от копирования. Дополнительные радости Rio - в разделе "Недокументированные возможности".

Недостатки

Они, конечно, тоже есть. Кроме тех, что были перечислены выше, - дороговизна, малое время звучания и не очень продуманная работа с памятью - есть и некоторые другие. Например, 5 (а с внешней памятью - и все 10) минут загрузки - это, что ни говорите, а все-таки слишком много, особенно, если торопишься. Очень плохо, что нет возможности записи с микрофона, поэтому Rio нельзя использовать как диктофон, хотя некоторые другие MP3-плейеры - можно. Соответственно, на него нельзя записывать и непосредственно с CD-деки, без посредства компьютера. Некоторые компании уже анонсировали совмещенные деки CD-MP3, в которых оцифровка проходит непосредственно со звукового компакт-диска.

Кому это нужно

Начнем с того, что Rio был бы неплохим подарком - как самому себе на день рождения, так и кому-нибудь, кому не жалко пожертвовать две сотни баксов. Хотя, конечно, таких в нашей жизни мало. Во-вторых, а может, и во-первых, для энтузиастов и фанатов аудио и компьютеров, а также MP3. Любимое хобби, как известно, забирает у человека всю наличность, но и приносит наибольшую радость в жизни (ну, может, не считая секса). Ну и, как вы догадались уже в самом начале статьи, тем, у кого куры не клюют сами знаете чего и кому хочется выпендриться перед школьными друзьями новой игрушкой. Если бы в Rio был микрофон, то и еще одной категории населения - журналистам, которым техника достается, как правило, на халяву, от нанимающих их организаций.

Чего хотелось бы

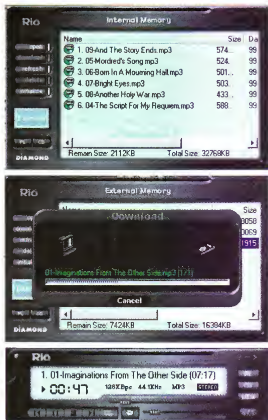
Кроме возможности непосредственной записи, было бы совсем неплохо, если бы в такой плеер был встроен FM-тюнер, как в кассетных плеерах. Все-таки, одно и то же слушать рано или поздно надоедает, и такая возможность была бы еще одним аргументом в пользу приобретения этого аппарата. Хотелось бы, чтобы с компьютером плеер общался не через параллельный, а USB-порт - скорость бы увеличилась на порядок. Ну и, например, лично я был бы счастлив, если бы к такому плееру пристегивался Zip - во-первых, 100 Мб (читай 100 минут звучания), во-вторых, одна дискета Zip стоит значительно меньше любой флэш-карты, и, в третьих... переходим к следующему разделу.

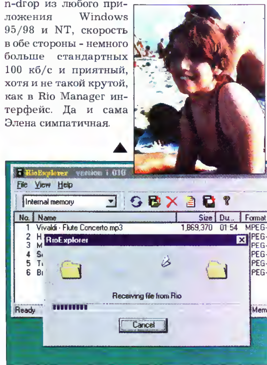
Недокументированные возможности

Наверное, многие слышали о том скандале, с которым фирма Diamond вышла на рынок с портативным MP3-плейером. Одним из основных пунктов обвинения было то, что Rio может быть использован не только для прослушивания, но и для распространения потенциально нелегальных копий песен и целых альбомов, записанных в формате MP3. Тогда компания смогла выкрутиться, доказав, что Rio является плеером и только плеером и что никакой возможности перезаписи у него нет. На самом деле, есть. В Rio можно загонять и выгружать из него с одинаковой легкостью не только MP3-файлы, но и любые другие, таким образом, используя его как переносчик информации.

Официально работать с Rio можно только в Windows 95/98, но уже в середине января появилось радостное сообщение от Snowblind Alliance, компании, которая опубликовала алгоритмы и исходники для программы двустороннего общения Rio с десктопом в системах Linux, DOS и Windows NT. Теперь в планах Snowblind Alliance - поддержка для других систем Unix и интеграция с популярными MP3-энкодерами в виде плагинов или апдейтов.

Народные умельцы смастерили на основе исходников Snowblind Alliance уже несколько файл-менеджеров и примочек для общения с Rio, причем в некоторых из них он может выглядеть в системе как отдельный драйв со всеми вытекающими отсюда последствиями. Найти такие утилиты можно легко в Интернет, причем, насколько я знаю, все они бесплатные. Работают они, правда, пока только со внутренней памятью плеера, но, по всей видимости, это опять же дело поправимое. Вполне возможно, что изменить нужно будет только прошивку BIOS. Один из самых приличных файл-менеджеров для Rio - это смастеренная итальянской студенткой Эленой программа RioShell (www.delymyth.freeserve.co.uk/rioshell), распространяемая ею в обмен на добровольные пожертвования в виде использованных телефонных карточек, которые она коллекционирует. В программе работает полный drag-n-drop из любого приложения Windows 95/98 и NT, скорость в обе стороны - немного больше стандартных 100 кб/с и приятный, хотя и не такой крутой, как в Rio Manager интерфейс. Да и сама Элена симпатичная.





Turtle Beach Montego II ($99)

В прошлом номере вы прочитали о новой звуковой карте Diamond Monster MX300 на микросхеме Aureal Vortex II, а кое-кто, возможно, уже и купил ее. Ну а теперь - о другой карте на том же чипе, изделии знаменитой и уважаемой фирмы Turtle Beach.

О компании

Чтобы полнее понять суть дела, нужно сказать несколько слов об этой фирме. Turtle Beach - американская компания, существующая уже более 10 лет и известная тем, что выпустила в свет первую 16-битную звуковую карту, первую карту с волновым синтезом (wavetable) и первый сэмплер на звуковой карте. Продукция Turtle Beach всегда отличалась завидным качеством, недоступным большинству производителей аудиокарт, особенно азиатским. В 1996 году Turtle Beach объединилась с другой американской компанией - Voyetra Technologies, - занимающейся с 1975 года программным обеспечением, в основном звуковым, и новая корпорация стала называться Voyetra Turtle Beach, Inc. Новая компания обернула свои взгляды с профессионалов на простых пользователей, пытаясь при этом использовать новейшие достижения в области американского народного хозяйства. Одной из первых она выпустила аудио карту на чипе Aureal Vortex - Montego A3DXstream, и вот теперь - новая карта Montego II.

Характеристики

Не слишком отличаются от Diamond Monster MX300, но все же, разница есть. Начнем с того, что Montego II поставляется пока только в OEM, причем это не выходки наших дистрибьюторов, которые не хотят платить за таможню, а воля производителя, который карты уже успел выпустить, а коробки еще, видимо, не сподобился... Это - во-первых. А во-вторых, главное отличие Montego II от Monster MX300 - это по-прежнему ее двухканальность. То есть, Montego II работает только на два динамика в варианте OEM. Turtle Beach обещают, что в Retail-версии Montego II будет иметь четыре выхода, да еще и цифровой S/PDIF-выход в придачу, но пока вот так.



Основные параметры Montego II

Совместимость с Windows 95/98 (Plug & Play), NT4.0, NT5.0.

Поддержка: ACPI, OnNow, APM, PCI 2.1.

Оцифровка: 18-бит ADC и DAC, до 48 кГц с шагом в 1Гц, с оптимизированной конвертацией для цифрового микширования.

Отношение сигнал/шум: 97дБ (A weighted).

Общие гармонические искажения: -93dB (0.005%) (A weighted).



Взаимопроникновение каналов: 100 Hz (-89 дБ); 1kHz (90 дБ); 10 kHz (-87 дБ).

Частотные характеристики: 20 Гц - 20 кГц (+/-1 дБ). ДСП: полный дуплекс, до 96 звуковых потоков, без загрузки центрального процессора.

Синтезатор: 64-голосный аппаратный + 256 голосов, реализуемых программно; 4 Мб динамически используемой qhqrelmni памяти; реверберация и хорус по MIDI.

MIDI-интерфейс: MPU-401 – внешний и внутренний на одном порту.

А также: 10-полосный эквалайзер, эффекты delay, flange, distortion, chorus, wah-wah.

Программное обеспечение

Кроме драйверов, на компакт-диске, прилагаемом к Montego II, присутствует модный рэк Audio Station 32 - для проигрывания wav, rmi, MIDI, CD, mp3, mpg, avi файлов. Видеофайлы идут как в оконном, так и в полноэкранном режиме. Одна из самых качественных и красивых программ этого класса, виденных мной. Произведена, естественно, отделением Voyetra. В рэк входит микшер, эквалайзер, CD-плейер и файловый плеер. Прилагаются также утилитка для редактирования wav-файлов AudioView 32 и для работы с MIDI-файлами – MIDI Orchestrator 32. Все это минимизируется в system tray, который заменяет собой стандартный виндовский микшер. Один недостаток – не подключается к интернетовским базам по компакт-дискам, типа CDDB.

Подмеченные несуразности

Первая несуразность, никак не объясненная ни мною, ни продавцами, - это отказ карты от работы с wavetable-навеской Roland SCD-15. Не хочет, и все. Другое, не менее досадное недоразумение – популярная игрушка Half-Life не распознала в Montego II друга и не смогла ее инициализировать под A3D 2.0. В результате модная, навороченная карта работала как обычный саундбластер. После установки новых драйверов (референтных, от Aureal, на сайте Turtle Beach они пока отсутствовали) A3D-акселерация заработала, и звук коренным образом преобразился. С играми Incoming и Recoil Montego справилась без особых усилий. Из чего мы делаем два вывода: первый – что поставляемые с картой драйвера не совсем доработанные, и второй – что карта прекрасно работает с референтными драйверами, и это хорошо, поскольку теперь существует реальная альтернатива, и нам больше не придется ждать милостей от Turtle Beach/Voyetra. Кстати, в readme-файле к новым драйверам сказано, что владельцы Diamond Monster за обновками пусть обращаются на сайт Diamond Multimedia.

Работа

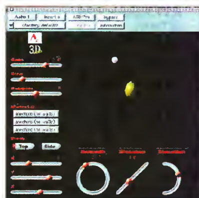
Вообще-то, никаких проблем, кроме тех, что уже были упомянуты, с Montego II ни в игрушках, ни в приложениях не наблюдалось. Похоже на то, что чип Vortex II действительно удался, а Turtle Beach сделали на его основе хорошую карточку. Установка драйверов, как собственных, так и референтных, прошла без запинки, никаких настроек не потребовалось, кроме той, где нужно было установить наушники или динамики в качестве мониторов. В DOS-играх карта работала тоже хорошо, не говоря уже о Windows. Набор звуков в синтезаторе - тот, который предлагает Aureal, то есть, стандартный. Мелкоакустные пощелкивания, о которых я писал в статье про Diamond Monster, присутствуют и здесь. Видимо, все-таки, это проблема чипа, а не подгружаемых банков. Но, если MIDI слушать не в наушниках, то никто ничего не услышит, кроме самых ушастых. Даже в наушниках не каждый услышит, настолько они незаметные. Но я услышал.

Разные разности

Компания A3D производит не только чипы для картостроителей.

Название	Производитель	Выход
Battlecruiser 3020AD	3000AD, Inc	Конец 1999
Battlecruiser: Strike Pack	3000AD, Inc	Конец 1999
Battlezone	Activision	Уже в продаже
Battlezone: The Red Odyssey	Evolve	Середина 1999
Beneath	Activision	Весна 1999
Big Air	Accolade	Начало 1999
Blade	Gremlin Interactive	Начало 1999
Blood 2: The Chosen	Monolith	Уже в продаже
Blood 2: The Nightmare Levels	Monolith	Конец 1999
Blood 2: Revelations (MP)	Tequila Software	Конец 1999
Bug Riders	GT Interactive	Уже в продаже
Carnivores 2	Action Forms	Конец 1999
Carnivores: Ice Age	Action Forms	Конец 1999
Crime Cities	Techland Software	Середина 1999
Crusher	Techland Software	Начало 1999
DEUS EX	Eidos Interactive	Середина 1999
Daikatana	Eidos Interactive	Начало 1999
Darkstar	TE Software	Начало 1999
Descent 3	Interplay	Середина 1999
Descent: FreeSpace	Interplay	Уже в продаже
Descent: FreeSpace - Silent Threat	Interplay	Уже в продаже
Descent: FreeSpace 2	Interplay	Конец 1999
Drakan	Psygnosis	Начало 1999
Duke Nukem Forever	GT Interactive	Когда сделают :)
Expendable	Rage Software	Начало 1999
Expert Pool	Psygnosis	Весна 1999
Formula 1 98	Psygnosis	Весна 1999
Future Beat 3D	Techland Software	Середина 1999
G-Police (OEM)	Psygnosis	Уже в продаже
HAB-12	Ratloop	Конец 1999
Half-Life	Sierra	Уже в продаже
Heavy Gear	Activision	Уже в продаже
Heavy Gear II	Activision	Начало 1999
Heretic II	Activision	Уже в продаже
Hostile Waters	Rage Software	Начало 1999
Incoming	Rage Software	Уже в продаже
Interstate '76: Arsenal (OEM)	Activision	Уже в продаже
Interstate '82	Activision	Начало 1999
Jedi Knight	LucasArts	Уже в продаже
Klingon Honor Guard	Microprose	Уже в продаже
Location Based Entertainment	Xulu Entertainment	Начало 1999
MDK	Interplay	Уже в продвже
MechWarrior III	Microprose	Начало 1999
Messiah	Interplay	Середина 1999
Might & Magic VII	3DO	Середина 1999
Miles Sound System 5.0	Rad Game Tools	Уже в продаже
Mobil 1 Rally 99 Championship	EuroPress	Начало 1999
Motorhead	Gremlin Interactive	Уже в продаже
Mysteries of the Sith	LucasArts	Уже в продаже
Myth II	Bungie	Уже в продаже
Navy Seals	Sierra	Начало 2000
Outlaws	LucasArts	Уже в продаже
Plane Crazy	SegaSoft	Уже в продаже
Powerslide	GT Interactive	Уже в продаже
Prince of Persia 3D	Red Orb	Начало 1999
Private Wars	TS Group	Начало 1999
Quake II	Activision	Уже в продаже
Quake II: Ground Zero	Activision	Уже в продаже
Quake II: The Reckoning	Activision	Уже в продаже
Rally Masters	Gremlin Interactive	Начало 1999
Recoil	Westwood Studios	Уже в продаже
Redline Racer	Ubi Soft	Уже в продаже
Redline	Accolade	Начало 1999
RoboRumble	TopWare	Уже в продаже
Rune	Gathering of Developers	Середина 2000
Sanity	Monolith	Конец 1999
Shipwreckers! (OEM)	Psygnosis	Уже в продаже
Shogo: MAD	Monolith	Уже в продаже
SiN	Activision	Уже в продаже
SiN: Wages of Sin	Activision	Середина 1999
SimCopter (OEM)	Maxis	Уже в продаже
Slave Zero	Accolade	Начало 1999
Sound ToolKit	DiamondWare	Уже в продаже
SpecOps Ranger	Team Bravo Ripcord Games	Уже в продаже
Speed Thrill	Techland Software	Начало 1999
Speedway Manager 3D	Techland Softwre	Начало 1999
StarSiege: Tribes	Sierra	Уже в продаже
StarSiege	Sierra	1 квартал 1999
Starfleet Academy	Interplay	Уже в продаже
Subversion: Incoming Expansion Pack	Instant Access	Уже в продаже
Summoner	Interplay	Конец 1999
TNN Outdoors Pro Hunter	ASC Games	Уже в продаже
Team Fortress 2	Sierra Studios	Конец 1999
Terminus	Vicarious Visions	Конец 1999
The Axe	Harmonix Music	Уже в продаже
Thief: The Dark Project	Eidos Interactive	Уже в продвже
Thrust, Twist n' Turn	Take 2 Interactive	Начало 1999
TigerShark	GT Interactive	Уже в продаже
Tomb Raider III	Eidos Interactive	Уже в продаже
Tonic Trouble	Ubi Soft	Середина 1999
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks Interactive	Уже в продаже
Unreal	GT Interactive	Уже в продаже
Unreal Tournament	GT Interactive	Конец 1999
Unreal: The Return to Na Pali	GT Interactive	Серединв 1999
Uprising 2: Lead and Destroy	3DO	Уже в продаже
Virtua Command	Techland Software	Начало 1999
Wargasm	Digital Image Design	Уже в продаже
Way Point Zeta	Elpin Systems	Уже в продаже
Werewolf: The Apocalypse	ASC Games	Конец 1999

По поводу списка игр - мы печатали подобный в 21 номере, но этот существенно дополнен и обновлен. (*Прим. Глав.Ред.*)



а также программное обеспечение и техническую документацию для разработчиков игр, но и плагин A3D Pro для музыкантов, звукоинженеров и просто пользователей музыкальных программ. A3D Pro пока работает только с программой Pro Tools, но не исключено, что в недалеком будущем выйдет DirectX-плагин. A3D Pro позволяет звукоинженеру разместить музыкальные инструменты в трехмерном пространстве по собственному усмотрению, равно как и использовать новые пространственные спецэффекты, невозможные в обычном стереорежиме. Причем, чтобы слушать такие записи, совсем не обязательно будет иметь компьютер с A3D-совместимой картой, все будет прекрасно слышно на обычном CD-плеере. Это потому, что музыкальное произведение, записанное при помощи A3D Pro, является законченным продуктом, не подлежащим дальнейшим изменениям, в отличие от моделирования игрового пространства, где ситуация меняется в зависимости от передвижения игрока и объектов в игре.

Ну и напоследок. Если вы хотите получить бесплатный CD-ROM с демонстрационными роликами и игрушками, поддерживающими A3D 2.0, то достаточно обратиться в Интернет по адресу: www.a3d.com/html/home/getcd, заполнить там форму – и диск, считай, у вас в кармане.

Об играх, поддерживающих A3D 2.0

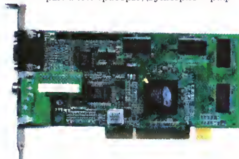
Их становится все больше, несмотря на происки Creative Labs :) . И действительно, A3D-оптимизированная игрушка отличается от не оптимизированной, как небо и земля. Звук не просто обогащается дополнительным пространственным эффектом, но и просто становится приятнее не слух, естественнее, и не так режет уши, как обычный, который после A3D воспринимается как грубый и неотесанный. Чтобы не быть голословным, приведу полный на сегодня список игр для A3D 2.0, которые уже выпущены, работают с патчами или собираются выйти в ближайшее время.

Выражаем благодарность компании Multimedia Club (www.mpcclub.ru, тел. 943-9293) за предоставленную возможность протестировать Turtle Beach Montego II.

ATI Xpert 128 ($160)

Каждый продукт, который за год до своего выхода анонсируется как «убийца того-то и того-то» или «революция на таком-то и таком-то рынке», или «прорыв в том-то и туда-то», уже не может не произвести шума, когда он наконец появляется на прилавках магазинов, супермаркетов и ларьков Митинского рынка. Как правило, ничего революционного обычно в нем не бывает, но главное - дело сделано, люди осведомлены и примерно бегут в магазины и продукт покупают. Таковы законы рекламы и рыночной экономики.

Канадская компания ATI известна как один из самых серьезных и уважаемых производителей видеочипов и видеокарт на их основе. Вплоть до последнего времени она производила надежные, добротные и весьма быстрые акселераторы двухмерной графи-



ки с достаточно продвинутыми для того времени возможностями 3D-графики. Которые, все же, никак не могли сравниться по производительности в 3D с лучшими представителями этого класса – Riva TNT, Voodoo, Banshee, Matrox G200 и даже Intel i740. Но вот выпущен новый чип – Rage 128, и ситуация резко меняется. Все конкуренты остаются позади, а ATI снова на коне. На каком именно коне и далеко ли позади остались конкуренты, мне и предстояло выяснить, когда я вставил ATI Xpert 128 в единственный слот AGP своей машины.

Выражаем благодарность компании Multimedia Club (www.mpcclub.ru, тел. 943-9293) за предоставленную возможность протестировать ATI Xpert 128.

Технические характеристики

Ну, то что чип 128-битный и то что он поддерживает как Direct3D, так и OpenGL, должно быть уже и так понятно. Всякие там мультитекстурирования и трилинейные фильтрации тоже стали давно признаком хорошего тона, и было бы странно, если бы новая видеокарта не могла чего-то, что могут уже действующие на рынке. А вот что новенького в ATI Xpert 128:

- суперскалярная рендеринг-технология (SuperScalar Rendering - SSR). По сути, это два отдельных движка, обрабатывающих картинку одновременно, из-за чего графика при быстрых перемещениях в сложном трехмерном пространстве не дергается, а сменяется достаточно плавно. Говоря научным языком, за единицу времени при такой работе обрабатывается одновременно два пикселя вместо одного;
- двойная кэш-архитектура (Twin-Cache Architecture). Оптимизирует работу с 2D, 3D и видео при помощи встроенного в процессор кэша;
- новый механизм работы с текстурами (Single-Pass Multitexturing), включающий работу с видеотекстурами, динамическую подсветку текстур. Позволяет накладывать текстуры одна на другую для извлечения спецэффектов, например, когда нужно одновременно обработать изменение объекта и его тени, или объекта со специфической подсветкой;
- новый движок обработки многоугольников (Concurrent Command Engine). Кроме того, что он проектировался для работы с процессорами Pentium II и выше, о нем больше ничего не сказано. Конечно, оговаривается, что никаких проблем с другими процессорами (Celeron, AMD, Cyrix) у Rage 128 не будет.

Другие характеристики:

- максимальное разрешение: 1920x1200, 32 bit при 76Hz - в 2D и 1280x1024, 32 bit или 1600x1200, 16 bit - в 3D;
- памяти на борту: 16Mb;
- z-буфер: 32-бит;
- железобетонная поддержка DVD на аппаратном уровне без дополнительного декодера (Rage 128 берет 85% обработки на себя и 15% оставляет центральному процессору);
- fill rate: 180 мегапикселей в секунду;
- RAMDAC: 250 МГц.

Некоторые сравнения

Сравнивать ATI Xpert 128 нужно, конечно же, с видеокартами на основе Riva TNT, поскольку ближе всего по производительности к ней стоят именно они. Прежде всего, в глаза бросается одинаковая частота процессора (выставленная производителем, разгона мы пока касаться не будем) – 90 МГц, хотя ATI Xpert 128 выполнена по более прогрессивной, 0,25-микронной технологии, против Riva TNT, все еще 0,35-микронной.

Выпускается ATI Xpert 128 без радиатора и вентилятора, как пошутил Томас Пабст, видимо, из-за того, что в Канаде и так холодно. На самом деле, процессор хорошенько нагревается при интенсивной работе с трехмерными играми. Конечно, вентилятор был бы совсем здесь нелишним. Опять же, ссылаясь на Томаса Пабста, можно повторить вслед за ним, что температура процессора Rage 128GL может достигать 91 градуса по Цельсию, но у меня, к сожалению, не было под рукой таких измерительных приборов, как у него, и поэтому подтвердить или опровергнуть его слова я не могу. Могу только засвидетельствовать, что чип грелся действительно сильно.

Тестирование

Вместе с драйверами к ATI Xpert 128 поставляется утилита для демонстрации возможностей 3D-видеокарт. Представляет она собой набор нескольких очень хорошо прорисованных сцен, похожих на сцены из реальных игр, в которых используются все модные навороты, причем, каждый из них подписан: вот сейчас мы вам продемонстрируем билинейную фильтрацию, а сейчас – трилинейную. Разница действительно ощутима. Утилита эта работает не только с акселераторами на основе Rage 128, но и с другими тоже, поэтому у меня была возможность сравнить ATI Xpert 128 с видеокартой на основе Riva TNT ASUS 3400 TNT. Если со скоростью было все более-менее в порядке у обоих видеокарт, то качеством рендеринга Riva TNT явно проигрывала ATI. В сложных сценах с большим количеством разнообразных текстур, где ASUS 3400 двигался большими прыжками там, ATI Xpert 128 лишь чуть заметно подрагивал экраном. В сцене с экипировкой робота, где по скафандру летают солнечные зайчики, на ATI это выглядело красивее, чем на ASUS. Хотя и TNT прошел все тесты успешно, выигрыш был явно на стороне Rage 128.

В реальных играх (тестировались Half-Life, Unreal и Sin) ATI Xpert 128 также показал лучшие результаты, но невооруженным глазом, все же, это было не слишком заметно. В Half-Life, например, это стало ощутимо замечаться лишь с применением специального config-файла, в котором были включены все трехмерные функции для достижения наилучшей графики. В этом режиме ASUS 3400 TNT иногда запиналась, особенно в самых напряженных моментах игры, тогда как ATI Xpert 128 вышел с победой изо всех ситуаций. Тестирование проводилось при разрешении 1024x768 при 32-битном цвете.

Кстати, именно 32-битный цвет является основным козырем ATI Xpert 128, поскольку любая другая карта при переходе с 16 на 32 бита начинает терять в frame rate, а Xpert 128 – нет. Интересно, что даже Voodoo 3 не будет иметь 32-битного рендеринга, как объяснили инженеры фирмы, из-за того, что, по их мнению, невозможно добиться качественного рендеринга без потери в скорости. Оказывается, можно.

Неудобства

Дело в том, что недостатками их не назовешь, слишком уж они мелкие. Так, скорее недоработки. Например, иногда при выходе из какой-нибудь

игры, иконки в system tray меняли свой цвет и вид. То же самое происходило с иконками папок в Windows Commander. Каждый раз они выглядели по-разному. С одной стороны, это конечно, как-то разнообразит жизнь, но с другой – немного пугает. Неудобно в существующей версии панели управления акселератором подбирать нужную частоту регенерации - сама панель хотя и красивая, но довольно-таки бесполезная и слабоуправляемая.

Если вы хотите все-таки воспользоваться возможностями карты для проигрывания DVD, то вам понадобится довольно мощный процессор – Pentium II 300 и выше или хорошо разогнанный Celeron. Обладатели более слабых процессоров будут наблюдать не слишком стабильную работу DVD, а это всегда противно, когда смотришь фильмы.

Смешная утилитка встроена в панель управления – акселератор для игр. В ней можно выбрать игру на движке Quake, например, или еще какую-нибудь... Честно говоря, я не заметил особой разницы между разными положениями утилитки, а вот то, что при каждом переключении приходится перегружаться – это неудобно. Но вообще-то, ее можно и не трогать, и все будет хорошо.

О других картах на Rage 128

Надо заметить, что на чипе Rage 128GL будут выпускаться несколько видеокарт – ATI Rage Fury, ATI Rage Magnum и ATI Xpert 128. Будет еще одна карта - ATI Xpert 99, на более дешевой микросхеме Rage 128VR, предназначенной, в первую очередь, для встраивания в материнские платы. Первые две (Fury и Magnum) имеют на борту по 32 Мб. Fury обладает улучшенными характеристиками по частотам регенерации экрана и предназначена для больших мониторов, а также имеет выход на TV. Magnum позиционируется как карта для приложений типа CAD/CAM и трехмерной мультипликации и выпускается только в OEM-варианте, для встраивания в графические станции. Xpert 128 – это обычная бытовая карта с 16 Мб, а Xpert 99 с 8 Mb памяти – самое дешевое решение на этом чипе - для малоимущих или не слишком требовательных.

Руслан Шебуков

Видео на вашем столе

Не знаю, как у вас, а у меня с детства была мечта стать режиссером и снимать фильмы. Причем, желательно, чтобы для этого мне не нужно было собирать миллионов здак двести долларов, вести длинные и занудные переговоры с капризными артистами, нанимать команду операторов, монтажеров и еще бог знает кого. В идеале, я хотел бы сам совмещать все эти профессии, потому что каждая из них мне казалась (и кажется) по-своему интересной.

Так вот, еще лет пять назад эта идея казалась мне полностью неосуществимой. Года два назад у меня просто не хватило бы денег, хотя необходимое оборудование начального уровня, вполне годное для производства полупрофессионального видео, уже появилось на рынке. Сегодня смонтировать фильм так, чтобы он потом смотрелся вполне прилично, под силу каждому, у кого есть видеокамера и свободные триста долларов. Но об этом - чуть позже, а вообще в этой статье мы рассмотрим несколько продуктов, так или иначе связанных с видео и компьютерами.

Kodak DVC300 ($160)

Эта небольшая видеокамера с USB-входом может работать с любой видеокартой, в том числе и без всякого видеовхода. Все сообщение с компьютером, в том числе и питание, производится посредством USB. Камера удобно помещается сверху на монитор, откуда и будет взирать на вас своим недремлющим оком, под-

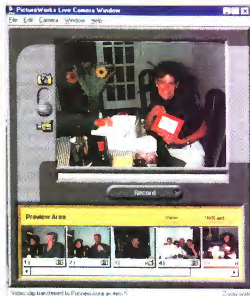


мигивая красной лампочкой во время активной деятельности.

DVC300 способна обеспечить 15 кадров в секунду с максимальным разрешением 320x240. Не бог весть какое качество, но для Интернет-конференций больше не нужно, поскольку пропускная способность модема значительно меньше. Кроме конференций, можно снимать небольшие клипы и сохранять их в формате avi.

Камера очень удобна в обращении и представляет собой максимально беспроблемный аппарат, самый легкоподключаемый представитель компьютерной периферии, виденный когда-либо мною (за исключением, пожалуй, мыши). Автофокус имеется, и работает вполне прилично. Единственное, чего в ней не хватает для полного счастья, это встроенного микрофона.

Теперь о том, для чего она может пригодиться. Прежде всего, для проведения видеоконференций и общения по Интернет с использованием видео. Многие, наверное, знают о существовании программы Microsoft NetMeeting, которая отличается от других подобных ей программ Интернет-общения прежде всего своей бесплатностью, поскольку входит в комплект Windows 98. На самом деле, программ такого типа много, среди которых есть и более удобные, и менее бестолковые, но их нужно искать, за них нужно платить, и так далее, и тому подобное. NetMeeting же опознает и инициализирует камеру автоматически, точнее, распознает ее



Так выглядит интерфейс поставляемой в комплекте с видеокамерой программы для видеозахвата Picture Works Live.

драйвер видеозахвата, как может распознать и любой другой такой драйвер, установленный в системе и безо всякой камеры, например, тот, что устанавливается при инсталляции видеокарты ASUS 3400 TNT с видеовходом.

Если связь с Интернет устойчивая и быстрая (на уровне 28 800 и выше), то общение посредством NetMeeting проистекает легко и свободно, позволяя с небольшой задержкой в секунду-полторы (особенно, если общаешься с Америкой) передавать пакеты с аудио - и видеоинформацией. Причем, из Америки поток идет, как правило, почти без запинок, а вот туда частенько заикается. Связь по Москве проходит вообще без проблем и задержек, если вы подключены к нормальным провайдерам. А вот с республикой Беларусь или Украиной можно даже и не пытаться связаться. Чаще всего, вообще ничего нельзя разобрать. Как вы понимаете, виновата тут совсем не камера.

Теоретически DVC300 можно использовать как прибор слежения, поставив ее на режим записи в один кадр раз, скажем, в пятнадцать секунд. Можно также просто делать моментальные снимки, как цифровым фотоаппаратом, правда, разрешение будет, как я уже говорил, все те же 320x240. Впрочем, для публикации в Интернет сгодится.

miroVIDEO PCTV ($115)

"6 видео-функций в одной PCI-карте", написано на коробке зтого устройства. Интересное устройство, обещающее массу удовольствия за сравнительно небольшие деньги. Что же в нем интересного?

Прежде всего, - и это самое главное, из-за чего покупают подобные устройства, - TV-тюнер. На нашем сугубо российском рынке продается много тюнеров за эти же примерно деньги, которые работают одни лучше, другие хуже, но почти ни один – идеально. Включив в miroVIDEO PCTV телеантенну и запустив автонастройку, я был страшно разочарован, когда карта поймала всего одну программу! Неужели тюнер настолько слаб, подумал я, что не видит ничего дальше собственного носа? Промучившись с час, я отложил зто занятие до лучших времен, а когда вернулся к нему вечером, поймал все 12 программ, которые ловятся в нашем доме. Оказалось, днем была профилактика...

Итак, работа тюнера. Признаться, у меня были некоторые опасения насчет поддержки русского стандарта SECAM, который, как известно, отличается от европейского и какого-то там еще (индонезийского, что ли?) Нет, к счастью, все обошлось: и изображение, и звук были вполне на уровне, спасибо фирме Philips, чей чип стоит на miroVIDEO PCTV. Программа, поставляемая в комплекте с картой, призванная выводить на экран телеизображение, называется miroTELEVISION и работает, надо сказать, очень даже неплохо. Единственное, что нужно учесть при первой настройке телепрограмм - обязательно выключите опцию Quick Search, иначе тюнер ничего не найдет. Quick Search, как написано в инструкции, предназначен для того, чтобы люди, выбравшие страну при инсталляции miroTELEVISION (я выбрал, естественно, Россию), не мучались и искали программы именно в том диапазоне, который предназначен данной стране международным распределителем частот. То ли немцы, изготовившие miroVIDEO PCTV, ошиблись, то ли нашим телестанциям наплевать на международную конвенцию, и они вещают не в своем диапазоне, но, так или иначе, практически все они находятся не там, где должны бы находиться.



В остальном никаких проблем с просмотром программ не было. Автоматические назначенные под номерами станции можно затем переименовать как вам угодно и расставить в том порядке, в котором вы привыкли, то есть ОРТ - на первый канал, TV6 - на шестой, и так далее. Смотреть телевизор можно как в окошке, так и в полнозкранном режиме (причем, на любом разрешении, вплоть до 1600x1200, изображение просто будет растягиваться). Правда, после первой инсталляции полнозкранный режим у меня почему-то не заработал, но после переустановки программы он появился и больше уже не исчезал. Жаль только, что нельзя одновременно открыть несколько окон телевизора, чтобы следить за несколькими программами (в каком-то из тюнеров я встречал такую возможность), но не исключено, что зто всего лишь недостаток данной программы. Если вам удастся найти такую, которая имеет зту функцию, попробуйте. Может, и получится.

Вторая радость этой карты - телетекст. На многих каналах (хоть и не на всех) есть сопровождающий телетекст, ну вы, наверное, знаете, что зто такое - расписания программ, реклама, странные объявления типа: "Если у вас сломался компьютер, и вы не знаете, что делать, звоните нам" - и все зто - на китайском языке, то есть, по-русски английскими буквами. В общем, все зто может читать miroVIDEO PCTV, причем, для каждого канала и даже для каждой страницы телетекста открывается отдельное окно. Работает телетекст только тогда, когда включен тюнер и выбрана какая-нибудь программа, - тогда телетекст будет от зтой программы. Смена программы автоматически влечет за собой смену индексной страницы в окне телетекста. В общем, достаточно удобно, насколько удобным вообще можно считать телетекст. Скорость его работы зависит исключительно от частоты, с которой телестанции сменяют страницы телетекста, а не от вашего компьютера. Например, РТР выводит свою индексную страницу через пару минут после запуска телетекста, а вот Eurosport, например, практически моментально.

Третья функция miroVIDEO PCTV - зто видеозахват. Если вы подключите к карте любую аналоговую или цифровую видеокамеру с низкочастотным видеовыходом или выходом S-VHS, то легко сможете сбацать видеоролик с разрешением 768x576, то есть, с телевизионным разрешением, но - с частотой кадров, равной 15 или чуть больше, в зависимости от мощности вашего центрального процессора, надо думать. Ну а, если вы хотите получить 25 кадров в секунду, то вам придется довольствоваться разрешением 320x240. Кстати, ролик, записанный с таким разрешением и нормальной компрессией, прилично смотрится в полнозкранном режиме. Качество вполне телевизионное, хотя, конечно, и не высший класс. Одним словом, видеозахват, если сравнивать его с Kodak DVC300 и даже с тем, который предлагает ASUS 3400 TNT, здесь работает значительно быстрее и лучше. При желании с ним можно даже работать в программе Adobe Premiere и производить бесчеловечные зксперименты в области изготовления домашнего видео. Для видеозахвата используется универсальная утилита VidCon 32, которая работает с любым Windows-совместимым драйвером, в том числе и с ASUS 3400, причем, делает зто лучше, чем собственный асустековский. Кстати, с помощью VidCon 32 можно захватывать не только видео, но и выдирать отдельные кадры из уже отснятого материала, либо прямо из онлайна. То есть, вы можете использовать вашу камеру как сканер или цифровой фотоаппарат с разрешением уже 768x576 при 24-битном цвете.

В онлайн-документации к miroVIDEO PCTV есть полезный раздел о видеокомпрессии, в котором говорится, какая для чего используется (а в компьютере у вас будет их штук десять, а то и больше). Дело в том, что недостаточно просто записать видеоклип на жесткий диск, нужно его еще записать правильно, так, чтобы и качество было приемлемое, и места слишком много не занимал. А это уже отдельная, хоть и несложная наука, постичь которую нужно всем, кто собирается заниматься производством видео, пусть даже и домашнего.

Вот, пожалуй, и все, что может miroVIDEO PCTV. Не знаю, откуда взялись еще 3 функции в рекламном лозунге на коробке. Может быть, видеофон, Интернет-общение и использование miroVIDEO PCTV в качестве сканера - это и есть те самые три дополнительные видеофункции, но по мне - так это просто следствия первых трех.

miroVIDEO Studio 400 ($330)

Это устройство несколько необычно для восприятия, поскольку представляет собой внешний модуль, подключаемый к параллельному порту, но, тем не менее, призвано работать с видео, причем в масштабе реального времени. На первый взгляд, звучит диковато, особенно если вспомнить о пропускной способности LPT. Может, тут какая-то хитрость, спросите вы, и будете правы. Хитрость, и немалая.

Итак, сначала - для чего предназначено это устройство. Вот есть у вас, к примеру, видеокамера - пусть Compact VHS, Hi8 или S-VHS, а также есть у вас видеомагнитофон. Теоретически вы можете переписывать с камеры на магнитофон ваши записи, и даже добавлять туда некоторые эффекты, которые предусмотрены в вашей камере. Но, как правило, чтобы это смотрелось достаточно профессионально, нужно иметь очень дорогую и навороченную камеру и огромный мешок нервов, чтобы с ней разобраться и справиться. К тому же, все предусмотреть никогда не удастся, если вы не Стивен Спилберг от рождения. Таким образом смонтированный фильм все равно будет криво склеен и, в лучшем случае, приправлен вкривь и вкось сработанными спецэффектами.

Studio 400 делает вот что. Вы соединяете в единую цепь камеру, магнитофон, Studio 400 и компьютер. Затем переписываете на жесткий диск всю кассету (или даже несколько) в приблизительном разрешении (160x120), только так, чтобы можно было распознать, что за сцены в данный момент проходят на экране. Звук записывается тоже с минимальным качеством. То есть, скорости в 115 кб/с вполне хватает, а 1 час записи занимает на диске примерно 150 Мб. Затем монтируете и обрабатываете эффектами переходов превьюшную запись, добавляете титры, музыку и озвучиваете ваш фильм - так, как вы хотели бы, чтобы получилось в конце концов. Когда все готово в preview-варианте, даете команду "Make Movie", и Studio 400 выдирает необходимые фрагменты с оригинальной видеокассеты (а если кусочек находится на другой кассете, в нужном месте просит вставить эту кассету) и, с добавлением межкадровых переходов, переписывает на видеомагнитофон.

Откуда Studio 400 знает, из какого места выбирать фрагменты на видеокассете и как она попадает именно туда, куда нужно? Дело в том, что производители Studio 400 пишут для каждой видеокамеры конфигурационный файл, который учитывает время перемотки данной модели, время срабатывания пуск/стоп/пауза, время инициализации камеры и еще не-



которые параметры. Но, естественно, что все камеры на свете они протестировать не могут, поэтому вот вам первое ограничение: прежде, чем покупать Studio 400, поинтересуйтесь, есть ли ваша камера в списке поддерживаемых, довольно, кстати, обширном и периодически пополняемом на соответствующей странице сайта miroVIDEO (www.pinnaclesys.com/framesets/studio400.html). Честно говоря, на этой странице приведен только список камер и магнитофонов, поддерживающих LANC или Panasonic 5-pin (о которых ниже), а список камер, управляемых инфракрасным лучом, держится в секрете, и узнать о нем можно, лишь купив Studio 400 или спросив предварительно у продавца.

С видеомагнитофоном дело обстоит куда проще. Можно выбрать вашу модель из списка, а можно обучить Studio 400 распознавать видеомагнитофон по инфракрасному лучу, исходящему из пульта управления.

Тут пришло время рассказать, каким именно образом Studio 400 соединяется с камерой и магнитофоном. Для этого существует Smart-cable, "умный кабель", который одним концом коннектится с последовательным портом компьютера (второе ограничение, впрочем, легко обходимое - вам нужен свободный разъем COM-порта), а другой конец представляет собой инфракрасный излучатель-приемник, управляющий видеомагнитофоном и видеокамерой. Если камера может управляться альтернативным способом (LANC - все камкордеры Sony и большинство Hi8/8mm-камкордеров, или Panasonic 5-pin разъем), то в этом случае вы соединяете камеру с компьютером соответствующим концом Smart-cable. Кстати, некоторые видеомагнитофоны также имеют разъемы LANC или Panasonic 5-pin, и в этом случае вы можете вместо камеры использовать такой магнитофон.

Настроить систему достаточно просто, обучить видеомагнитофон тоже (кстати, ни одного из имеющихся в наличии двух видеомагнитофонов - Philips VR454 и Panasonic NV-L25 - не было в списке, но оба прекрасно были распознаны "умным кабелем"). С камерой вышла небольшая загвоздка - JVC GR-AX770, с которой я собирался тестировать Studio 400, также не было в списке. Я попробовал JVC GR-AX730, которая была, но ничего не вышло - микшер Studio 400 не там, где нужно, вырезал куски и не туда, куда нужно их вставлял. Пришлось искать Sony, с которыми Studio 400 больше дружит.

Производство фильма в Studio 400 абсолютно не напрягает. Можно по сто раз подгонять и стирать сцены, добавлять переходы, затемнения, спецэффекты между сценами - и все это происходит мгновенно, потому как preview, и места на диске почти не занимает. Когда все готово, можно подобрать музыку к любому из эпизодов или ко всему фильму сразу, наложить сколько угодно звуковых дорожек с микрофона или компакт-диска, а можно даже выбрать из списка предлагаемых на CD-ROM к Studio 400 музыкальных фрагментов разных стилей. Смонтированное можно записать в avi-файл и отослать другу (подруге) в Америку, например. И, соответственно, можно записать на видеокассету с качеством оригинала.

miroVIDEO Studio DC10 Plus ($330)

И, наконец, последнее устройство в нашем обзоре. Это PCI-карта для нелинейного монтажа видео. Звучит страшно. Почти профессионально. Но зато и работает тоже почти профессионально. Карта осуществляет видеозахват с качеством S-VHS, то есть 768x576, 25 кадров в секунду, редактирует с помощью голливудских эффектов (Emmy Studios) и записывает в файл с MJPEG-компрессией или на видеокассету. Соответственно, имея Studio DC10 Plus, можно

Выражаем благодарность компании Multimedia Club (www.mpcclub.ru, тел. 943-9293) за предоставленную аппаратуру и консультации.

записывать свои фильмы на CD-R и смотреть затем их через видеовыход на экране телевизора.

После инсталляции драйверов и программного обеспечения, состоящего из программы, которая так и называется Studio DC10 Plus, уже знакомой нам утилиты видеозахвата VidCon 32 и тестировочной утилиты miroVIDEO EXPERT, которая проверяет скорость вашего винчестера на предмет максимальной скорости чтения/записи данных. Прежде, чем начинать работу с Studio DC10 Plus, нужно выставить 16-битный цвет в контрольной панели вашей видеокарты, иначе программа будет плохо работать и кое-чего не показывать.

Программа Studio DC10 Plus чертовски похожа на Studio 400, если не сказать, что это она же и есть, только с некоторыми доработками. В частности, можно выбрать опции видеозахвата, то есть, с каким качеством записывать на диск видеопоток. От этого зависит также объем на диске, который займет записываемый фрагмент. И вот тут-то мы сталкиваемся с самой главной проблемой, связанной не только с этой картой, но и вообще с профессиональными видеомонтажными устройствами, которые работают под управлением компьютера и записывают данные на винчестер. Дело в том, что фрагмент в 15 минут при максимальном качестве может



занять весь ваш 4-гигабайтный диск, и монтировать потом его будет уже некуда. Так что, тут есть два варианта - либо записывать с худшим качеством, подбирая экспериментальным путем то, которое вас устроит, либо покупать 20 Gb жесткий диск, а то и парочку. Красота требует жертв.

Зато в таком случае вы сможете, после некоторой подготовки, которая, впрочем, под силу любому достаточно квалифицированному компьютерному пользователю, создавать клипы и даже полнометражные фильмы профессионального качества. Причем пользоваться можно не только программой Studio DC10 Plus, но и любой другой для нелинейного монтажа - Adobe Premiere, например, или какой-нибудь еще, какую найдете.

Ну, а для новичков на CD-ROM к Studio DC10 Plus есть обучающий видеоролик, кстати, очень толковый, показывающий на примерах, что может Studio DC10 Plus и как это нужно делать. Например, как добавить анимированный или всплывающий текст (более 300 вариантов), как красиво перейти от одной сцены к другой, причем разными способами - в библиотеке переходов Studio DC10 Plus их более сотни, как наложить звук, чтобы он точно попадал в эпизод. При желании можно заняться и мультипликацией, и Интернет-вещанием, и опять же использовать Studio DC10 Plus в качестве видеофона, можно импортировать avi-файлы и 3D-анимацию...

Напоследок, считаю своим долгом поделиться проблемой, которая у меня возникла со Studio DC10 Plus и которую я так и не смог разрешить даже при помощи специалистов. Моя видеокарта ASUS 3400 TNT отказалась нормально работать в паре со Studio DC10 Plus, из-за чего после видеозахвата на preview-экране вместо положенных кадров записанного на винчестер видео я имел счастье лицезреть причудливо разбросанные по всей площади картинки - веселые разноцветные квадратики, перемещающиеся в такт звуковому сопровождению, которое как раз записалось нормально. И побороть эту проблему у нас не получилось иначе, кроме как переставить видеокарту. С Millenium II все заработало без всяких трудностей.

Железная почта

Здравствуйте, уважаемые!

Я являюсь вашим читателем с первого номера. Что-то нравится, что-то очень даже нравится, что-то нет - всякое бывает... Но одного у вас не отнять это уж точно - Вы являетесь настоящими Профессионалами своего дела, а я это очень ценю и уважаю...

Ну, хватит сентиментов, свое мнение о НАВИ я имею и обещаю поделиться им с вами в следующем письме (правда..). Это же письмо меня заставила написать та непростая ситуация в которую я невольно попал. Сейчас, в довольно сжатые сроки, мне необходимо приобрести компьютер типа P II 350, для себя, и я прочитав цикл статей в №№12 '98 и 1 '99 Руслана Шебукова о различных видеоакселераторах оказался в затруднительном положении - теперь не знаю какую видеосистему себе выбрать...

Позволю себе несколько слов о исходных данных (своего рода вводная). Живу я в Питере. Сам я по долгу службы общаюсь с компьютерами довольно плотно (работаю системным администратором в небольшой фирме), сейчас имею систему P200MMX/32/3Dfx Diamond Monster 3D - она у меня дома служит и для работы (балуюсь 2D-графикой в Photoshop'е, Internet, Web-дизайн), и для игр (ну, конечно!) - Q2, TA, Half-Life (кстати, с вас, MaxView этой игрушки - смотрите не зажмите:), ну, конечно, Q1 (старый-добрый, особенно хорош с Project1 v.1.6), с соседями по локалке рубимся...

Короче, чтобы не компостировать вам мозги, скажу так - выбор у меня небольшой - между чипсетами Banshee и Riva TNT. Причем деньги не проблема :) (в разумных рамках, разумеется). Вот предлагают мне (в фирме поставщике компов для нашей фирмы) Diamond Viper V550 за 140$, а у вас в журнале заявлено 200$ (хоть и на 13.12.98) и предостерегают (у вас же) от 80MHz чипов (как их отличить, то от нормальных?). (Если же судить по результатам тестов Final Reality, то карточка Canopus Spectra 2500 на чипе Riva TNT, вообще отдыхает, даже по сравнению с чипом i740!!!). Есть ли для нее небходимые драйвера на сегодняшний день? Я ведь не зря вводную давал... Я хочу, чтобы моя видеосистема была и совместима с любимыми игрушками, и с ожидаемыми (ау! Qauke III Arena), и, конечно, в 2D тоже хотя бы не хуже моей теперешней ATI 3D Rage II (2Mb), (кстати на рабочем столе у меня на 15" GoldStar'е sw 56m разрешение 1024x768@75 Hz, 16 bit), а ведь у Banshee же только AGPx1.

Другими словами, запутался я... Остается положиться на слово профессионалов (на ваше то бишь:). Как посоветуете, так и сделаю... Кста-

ти, я не исключаю возможности, что вам не до меня, и на такие мелочные вопросы вы не отвечаете - что ж, я это пойму, но бросьте на E-mail хоть весточку об этом...

Добрый день, Александр!

Спасибо за Ваше письмо и добрые слова. Всегда приятно :).

А теперь по существу. По ходу тестов, а самое главное (как это обычно бывает) - после них, я понял, что на СЕГОДНЯШНИЙ день лучший выбор - это карта на Riva TNT от хорошего производителя. Хорошими я называю Diamond, Creative или ASUSTeK. Я лично себе купил недавно ASUS 3400 с TV in/out и понял, что не ошибся. У меня она идет со всеми играми безо всяких нареканий - драйвера там отличные, и возможности разгона тоже немалые (на 25% я ее разогнал). Плюс - вывод на TV и захват видео с качеством, вполне приемлемым для изготовления простых avi 320x240, а также проведение видеоконференций (или использование в качестве видеофона) при помощи дешевой камеры за 600 рублей. Карта эта стоит на сегодняшний день 145 долларов. Правда, есть еще вариант - ATI Rage 128, я ее тоже погонял и понял, что она побыстрее TNT будет, хотя и ненамного. Она дороже - 160 долларов сейчас в OEM (ASUS - в коробке, что всегда приятнее) и без телевидеоштучек. Banshee, все-таки, уже вчерашний день, хотя совместима она тоже со всеми игрушками. У ATI, кстати, драйвера еще немного сырые, но вполне работоспособные. Что же касается Canopus Spectra 2500, то говорят, что они наконец доделали драйвера и теперь там все хорошо, но зато появился новый повод, чтобы ее не покупать - фирма объявила, что отходит от производства видеокарт, и дальнейшая поддержка уже выпущенных акселераторов попадает под большой вопрос. К тому же, к ASUS 3400 подходят Reference-драйвера от nVidia, а к Canopus - не подходят. Так что выбор, как видите, невелик.

Здравствуйте Руслан.

Мое письмо по поводу вашей статьи в #1 НИМа 1999 касательно материнских плат. Моего письма не было бы, коснись вы только описания плат на Socket 7 (100МГц) (хорошее в общем-то дело, хотя причина Вашей любви к фирме AMD и процессорам K6 3Dnow непонятна.?? Может нехватка денежных средств может заставить людей покупать это чудо. Хотя вроде мендочино лежит у нас за 70$), но вы вводите народ в заблуждение касательно материнских плат на BX. Все мои друзья и знакомые при upgrede выбрали самую производительную схему - BX(разных титлов) + celeron300A не уступающий системе Pentium II-450

Может Вы не в курсе, тогда для примера

fps Quake 2 для RivaTNT (800x600)

Pentium II 450(100МГц) 30.3

Celeron A 450(100МГц) 30.3

K6-3Дnow 300(100МГц) 18.9

А теперь касательно Chaintech BTM которая стоит в моем компе :

Легко Celeron 300A как 100X 4.5 а на TNT никаких глюков (это к разгону шины). Неутешительный вывод - вы вводите читателей в заблуждение. Смею надеятся, что это не из-за того что вас ангажировала АМД, а просто непонимание предмета. В связи с чем советую посещать "железные" страницы сети Toms hardware guilds и наш iXbt почерпнете много полезного о железе (хорошая статья о 2х процессорных системах на Celeronах 370s).

С Уважением

Сергей Фомичев

Здравствуйте, Сергей!

Причин моей любви или нелюбви к тому или иному процессору много, но это не имеет никакого отношения к тем обзорам, которые я пишу, поскольку я стараюсь объективно подходить к сути дела. И пишу всегда только о том, что сам опробовал, о чем честно всегда предупреждаю. То же касается и разгонов процессоров Celeron 300A - я описал исключительно свои опыты. В моем распоряжении было два процессора из двух разных партий и пять материнских плат от разных производителей. Все комбинации показали, что мои Celeron 300A стабильно работали только на частоте 374 (83x4,5) МГц. Я ни в коем случае не отвечаю за все "селероны" на свете, только за эти два. Посмотрим теперь, что пишут по этому поводу на сайте IXBT:

"...К слову сказать... Тот факт, что Celeron разогнался до 463МГц можно отнести на счет случайности, т.к. не каждый экземпляр на это способен (хотя некоторые из них живут и на частотах до 515МГц), а максимальным порогом частоты для среднестатистического Celeron 300A является 375 МГц. В то же время, любой процессор AMD K6-2 350МГц может свободно работать на частотах вплоть до 450МГц, необходимо лишь правильно подобрать питание ядра процессора (до 2.5В) и установить мощный кулер-вентилятор" (http://ixbt.stack.net/cpu/intelvsamd.html). Это к вопросу о любви к процессорам AMD. Что же касается "сети Toms hardware guilds", то я не знаю о существовании таковой. Зато я знаю о сайте Tom's Hardware Guide (www.tomshardware.com), посвященному тестированию компьютерного железа, но там, к сожалению, ничего о разгонах Celeron 300A нет.

Здравствуйте уважаемый Руслан Шебуков.

Не знаю, правильно ли я зделал, что послал это письмо на E-Mail ко всему Нави, но E-Mail'а железного раздела в журнале я не нашел (а жаль...). Может мое письмо и не по адресу и вообще не в тему, но я подумал, что Нави мой самый любимый журнал, и он работает с играми и ИГРОКАМИ, и в нем есть железный раздел, и я решил послать это письмо. Понимаете, у меня одна проблемка. У меня видеокарта с чипом ATI Rage Pro и мой любимый 3D Action это Half-Life. Но в Half-Life я использую OpenGl драйвер для QuakeI/II и при этом сильно заметны огрехи недоработаного OpenGl драйвера. Прозрачные области текстур мигают (то закрашиваються в черный цвет, то опять становяться прозрачными и частота перемены этих цветов - раз в кадр), а какие у меня "красивые" взрывы и следы от взрывов вы можете посмотреть сами в JPEG'ах которые я послал с письмом. Вы понимаете как неприятно, когда игра так выглядит на 300'ом PENTIUM'е с 64 метрами оперативки :(((. Поэтому я прошу вас подскажите, что мне делать. Выбрасывать Half-Life не очень хочеться, да и ATI Rage Pro мне нужен (т.к. "монстров" не держу :( ), а играть хочеться, да не хочеться такой "размывки спрайтов". Новый OpenGl драйвер искал безуспешно, а на новую видеокарту денег нет, и теперь не знаю что делать, подскажите please... Заранее благодарен, Георгий.

Здравствуйте, уважаемый Георгий!

Ну что тут можно сказать? Новые игры делаются для нового железа, и вряд ли тут помогут какие-то особенные драйвера для ATI Rage Pro... Вы, конечно, заходите на сайт ATI, может, они что-нибудь и придумают, но в любом случае тут без новой видеокарты с поддержкой 3D не обойтись. Дело тут не только в спрайтах и глюках. Если вы и дальше хотите играть в трехмерные игры, то, хочешь не хочешь, а раскошелиться все же придется. Никто же не спрашивает, как на "жигулях" перебраться через Черное море в Турцию, или на самолете долететь до Луны. А новый адрес для писем по железу я уже открыл (см. Вступительное слово)

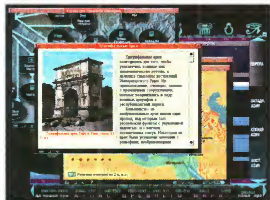
Прим.: орфография писем сохранена

Константин Подстрешный

Атлас Древнего мира

Жанр:
Мультимедийная энциклопедия
Издатель: Новый Диск
Локализация: Новый Диск
Разработчик: Maris
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM
Windows 95, NT

«Атлас Древнего мира» - еще одна локализация западной программы, выполненная компанией "Новый Диск", и выполненная качественно, что, впрочем, свойственно для продуктов НД. Прежде всего, приятно удивляет графическое оформление энциклопедии, ненавязчивое и очень красивое; музыка - мелодии древности, которые также оставляют хорошее впечатление.



Рассматриваемый в энциклопедии исторический период - от эпохи первых людей и неандертальцев до падения Римской империи (6 век н.з.). Краткие содержательные статьи, более 50 озвученных лекций, свыше 3000 фотографии и иллюстрации - все зто позволяет составить достаточно полное представление об истории Древнего мира.

Нельзя не рассказать о виртуальных сценах, которые нам дают возможность побродить по какому-нибудь памятнику жуткой древности, выполненному в графике а-ля Myst. Кстати, прогулки получаются не слишком познавательные (поскольку сцены небольшие, всего лишь несколько зкранов), зато я теперь с успехом могу врать, что побывал в гробнице Нефретари или храме Бонампаке и мне, наверное, даже поверят.



Единственный большой минус, которым обладает «Атлас Древнего мира» - отсутствие поиска по какому-либо слову или словосочетанию, поэтому иногда найти в довольно обильных информационных закромах энциклопедии что-либо определенное становится сложной проблемой.

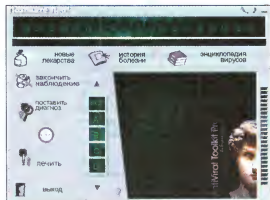
Если подытожить все вышесказанное, то у компаний Maris и "Новый Диск" получился вполне приличный интерактивный учебник истории; надеюсь, что когда-нибудь по таким будут учиться в школах.

Константин Подстрешный

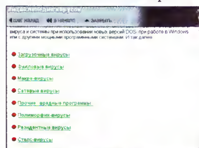
Позовите Лео!

Жанр: Мультимедийная энциклопедия/антивирус
Издатель: Кордис & Медиа
Разработчик:
Лаборатория Касперского,
Кордис & Медиа
Системные требования:
486 DX4-100, 16 Mb RAM
Windows 95, 98, NT

Пожалуй, не много найдется среди читателей Нави таких, которые бы не знали имени Евгения Касперского, зтого врача без халата и шприца, спасителя с дискетой и бутылкой пива. Совсем недавно команда "Лаборатория Касперского" создала энциклопедию компьютерных вирусов «Позовите Лео!». Как вы понимаете, расписывать качество знциклопедии излишне, когда составитель - Е. Касперский. В «Позовите Лео!» собрана информация о более чем 25 000 вирусов - от самых простых и безобидных до столь печально знакомых нашей редакции «троянских коней». На часто задаваемые вопросы о вирусах отвечает (так и хочется вставить «заслуженный вирусолог России») сам Касперский. Отвечает «в живую», то есть, показывается соответствующий видеоролик с его участием. Энциклопедия по совместительству является антивирусом - самым, что ни на есть обычным AVP Monitor`ом, с возможностью обновления через Интернет.



Если говорить о внешнем виде, то «Позовите Лео!» можно пожурить за некоторые недостатки в плане дизайна, но, в целом, ничего серьезного. Странно, но знциклопедию вирусов еще можно похвалить за... музыку, очень приятные интерпретации саундтреков из старых мультфильмов, а классика - она, знаете ли, никогда не стареет.





В результате недолго знакомства (после которого мой компьютер избавился от такой «приятной» программки, как Win95.CIH) было решено: «Позовите Лео!» - зто, пожалуй, самый оригинальный и красивый антивирус, который когда-либо существовал. Браво, Евгений, с таким антивирусом приятно болеть.

Константин Подстрешный

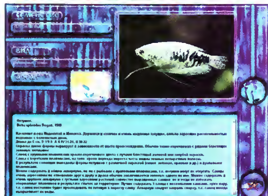
Энциклопедия Аквариумиста

Жанр:
Мультимедийная энциклопедия
Издатель: МЦФ
Разработчик: МЦФ, «Лазер-Медиа»
Системные требования:
486 SX33, 8 Mb RAM
Windows 95

Лучшим выбором для тех, кто хочет завести домашних питомцев, но не обладает достаточным временем для ухода за ними, станет аквариум, а практическим пособием тем, кто решит его приобрести, станет «Энциклопедия Аквариумиста». Информации в ней очень много - огромная база данных по аквариумным рыбкам, их болезням и недугам, аквариумам и прочему; присутствуют большие обзорные статьи и достаточно много иллюстраций. Заметно, что составители подошли к своему делу с ответственностью, так что содержание вполне соответствует даже самым придирчивым требованиям.







Что требованиям не соответствует - так это интерфейс. Такая полезная вещь, как поиск, - упразднена за ненадобностью. Хотите узнать что-либо конкретное - только по алфавиту. Кроме того, в программе иногда встречаются ошибки: там окошко пропало или картинки наслоились, тут курсор исчез, но зависаний не случается, и на том спасибо.

Итак, очередной multimedia-продукт рассмотрен, положительные качества упомянуты, отрицательные тоже, вроде, не забыты, и вы, наверное, уже поняли, что «Энциклопедия Аквариумиста» содержит достаточно информации, чтобы стать приятным событием в коллекции любого субъекта, увлекающегося аквариумными рыбками, но не более того.

Константин Подстрешный

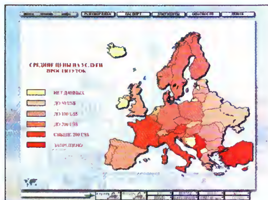
Туристический Атлас Европы

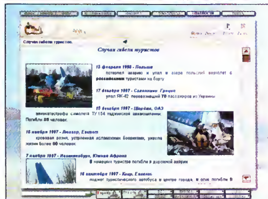
Жанр:
Мультимедийная энциклопедия
Издатель: Акелла
Разработчик: Акелла
Системные требования:
Процессор 486 DX4-100, 8 Mb RAM
Windows 95, 98, NT

Скоро придет пора отпусков и отдыха, можно поехать в Подмосковье, а можно дернуть за кордон, в культурную поездку по странам Европы - можно на Боинге, а можно и автостопом. В последнем случае не забудьте «Туристический Атлас Европы» (забавно и грустно видеть среди стран Европы Беларусь и Украину).

В графическом плане здесь все выполнено скромненько и со вкусом, оформление - достаточно приятное и ненавязчивое.

Атлас изобилует самой разнообразной информацией. На диске представлены наиболее популярные маршруты путешествий, карты дорог, достопримечательности, описание некоторых отелей и курортов, советы по оформлению документов (например заявления на получение загранпаспорта) и многое другое. Между прочим, можно узнать и... средние цены на услуги куртизанок. Присутствие этой опции, мягко говоря, непонятно, видимо, совсем мы потеряли obliko morale (кстати, самые дорогие услуги этого рода - во Франции и Италии). Кроме того, очень воодушевляющим на дальние путешествия выглядит раздел «несчастные случаи с туристами». С другой стороны, ценной информацией является описание национальных обычаев и предупреждения, чего в той или иной стране делать не стоит.





Очень полезной возможностью Атласа является раздел «Разговорник», в котором представлено 19 европейских языков, на каждом из которых можно выучить порядка 170 расхожих фраз, причем многие фразы озвучены, так что особой сложности с произношением возникнуть не должно.

В свете вашего предстоящего отпуска «Туристический Атлас Европы» может быть очень полезен, особенно, если вы любите путешествовать.

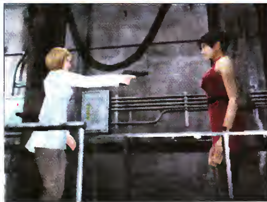
Константин Подстрешный

Resident Evil 2

Leon A scenario 2nd
City Streets

Леон стоит возле взорвавшегося бензовоза. Не нужно пытаться убить всех зомби – патронов все равно не хватит; пробегите вперед и сверните налево, рядом с машиной будет дверь в оружейный магазин. Продавец расскажет о том, что произошло в городе. Как только Леон выйдет через заднюю дверь или попробует снова подойти к продавцу, через витрину ворвутся зомби и съедят толстого сочного дядьку. В том же магазинчике можно взять две коробки патронов к пистолету и обрез (у мертвого продавца), который на первых порах здорово вам поможет, но тогда станет недоступен секрет в полицейском участке – решайте сами, что для вас важнее. Через заднюю дверь выйдите на улицу, пройдите по лестнице и спуститесь за мусорным контейнером; в баке с мусором найдете патроны. Зомби можно зарезать ножом, стоя на контейнере, а можно и просто пробежать, маневрируя между ними. Пройдите мимо баскетбольной площадки (в кузове машины – коробка патронов). На полпути дверь на баскетбольную площадку откроется и оттуда вывалятся три зомби; расстреляйте их или же дайте одному укусить вас, а затем оттолкните его – он собьет остальных, и вы сможете пробежать на площадку (осторожно, там еще один труп). На городских улицах четверка зомбиков занята поеданием собрата, лучше всего - просто пробегите мимо и зайдите в автобус - на сиденье обнаружится коробка патронов. Разделайтесь с ползающей девушкой и ходячим трупом. По дороге к полицейскому участку будет много зомбиков - лучше всего, опять же, бежать мимо.





Police Station

Секрет: если вы дошли до полицейского участка, не взяв ничего по дороге (патронов в том числе), то в переходе под участком будет бродить... Узнаете? Это же Брад Викерс – пилот команды S.T.A.R.S. из первого Resident Evil'a, он теперь зомби! Кончайте Брада! Если для этого благого дела у вас маловато патронов, зайдите сперва в участок. Снимите с тела Брада special key. Не забудьте взять с клумбы зеленую веточку. Зайдя в участок, откройте единственную незапертую дверь и поговорите с умирающим полицейским, который даст вам Keycard. Используйте ее на компьютере, откроются две двери. Возле печатной машинки лежат Ink Ribbons и коробка патронов для пистолета.

Dark Room

Пройдите в двойную дверь (слева от комнаты с умирающим полицейским). Прочитайте полицейский отчет и откройте дверь за перегородкой. За окном проползет Licker – первый серьезный противник; возьмите коробку патронов с обезглавленного трупа полицейского. Когда подойдете к луже крови, с потолка спрыгнет Ликер.

В коридоре с забитыми окнами зайдите в двойную деревянную дверь справа, прочитайте рапорты, затем идите в маленькую кладовку за перегородкой. Зажгите огонь в камине (выберите в инвентаре зажигалку и нажмите на Use), картина прогорит, и из нее выпадет Red Jewel; за коробками – немного патронов. Возвращайтесь в холл и идите прямо по коридору. За дверью – штук пять зомбиков; проще всего пробежать налево, к женщине-зомби, и из угла перестрелять мертвецов. Под лестницей возьмите пару зеленых веточек и зайдите в Dark Room (здесь можно сохранить игру). Теперь, если у вас есть special key, откройте шкаф – вы сможете переодеться в куртку-косуху и бейсбольную форму (а при игре за Клэр - получите курточку и шестизарядный револьвер). Поднимайтесь по лестнице на второй этаж.

S.T.A.R.S. office

На втором этаже переместите статуи на квадраты (красную статую – направо, серую - налево). Большая статуя уронит Red Jewel – второй рубин найден. Теперь можно идти дальше, за следующей дверью – несколько зомбиков. Слева – дверь в офис S.T.A.R.S. Правда, повеяло духом RE 1? - вот висит куртка Криса (на ней такой же рисунок, как и на куртке Клэр), тут небрежно лежит беретик Джилл, а там – аптечка Ребекки. Ностальгия! В шкафчике возьмите shotgun, на стене в аптечке - F. Aid Spray, а под флагом со знаком S.T.A.R.S. – коробку патронов.

Еще один небольшой секрет: поройтесь возле доски, появится надпись: «Looks trashed. Someone must've searched it...», подождите 50 секунд - появится фотография Ребекки (помните медсестру из RE 1?). На столе Криса лежит дневник, под ним окажется Unicorn Medal (медаль с единорогом). Как только возьмете медаль, появится Клэр, Леон отдаст ей дневник и рацию.

Hall

Возвращайтесь обратно в холл первого этажа. Вставьте в основание фонтана Unicorn Medal – получите Spade Key. В том коридоре, где на вас напал Ликер, откройте металлическую дверь. Если порыться на стеллажах, можно найти патроны и ленты к пишущей машинке. Подвиньте лесенку к шкафу и возьмите Crank. Теперь поднимитесь на второй этаж и отоприте дверь в конце коридора за офисом S.T.A.R.S. Четверка зомби ужинает своим товарищем! Прервите трапезу, подпустите врагов поближе и пальните из шотгана – пары выстрелов должно хватить; выживших зомбиков добейте из пистолета. Темный коридор кончается тупиком, но в шкафчике найдется коробка патронов. Справа – красный столик, он заперт (запомните это место!). Идите в следующую комнату.

Library

Леон попал в библиотеку. На столике – красная веточка. Поднимитесь по лестнице на второй ярус, пройдите в двустворчатую дверь; вы оказались на небольшом балконе, слева – еще одна дверь, ведущая в небольшую подсобку. В подсобке используйте ручку (Crank) на дырке в стене (square hole) – опустится лестница, но наверху Леону пока делать нечего. Возвращайтесь обратно в библиотеку, на втором ярусе пройдите чуть дальше; пол под Леоном провалится, и он упадет вниз. На стене - подсказка, теперь вы знаете, как двигать шкафы: нажмите красный переключатель и подвиньте первый и второй шкаф вправо – поднимется панель, за которой спрятан первый ключ в виде шах-

матной фигуры (Bishop plug). Шахматные ключи понадобятся вам позднее, поэтому складывайте их пока в сундук. Покиньте библиотеку через двойную дверь.

Waiting Room

Леон снова в холле, но уже на втором этаже. Расстреляйте зомби или увернитесь от них, опустите аварийную лестницу на первый этаж (Emergency Ladder - красный ящик на перилах) и зайдите в дверь на другом конце балкона. Вы попали в приемную (Waiting Room), здесь можно сохранить игру. Прочитайте дневник секретарши и подберите Small Key (лежит на диванчике). Вернитесь через библиотеку к красному столику, откройте его при помощи Small Key и возьмите H. Gun Parts; соединив их (combn – в инвентаре) с пистолетом, получите если не грозное, то достаточно скорострельное оружие. Можно устанавливать два режима стрельбы – auto и manual (кстати, после того как вы присоедините приклад к пистолету, обойма снова станет полной, лучше всего перед зтим расстрелять весь магазин в какого-нибудь зомби). Теперь возвращайтесь в Waiting Room и идите в дверь рядом со столиком секретарши.

Chopper Wreck

Расправьтесь с двумя живыми мертвецами. Справа от вас вертолет пробил стену и теперь полыхает оранжевым пламенем. Слева – дверь, идите в нее и попадете в коридор, где живет небольшая стая хищных ворон; возьмите с трупа полицейского (зто такое нелепое сине-зеленое пятно на полу) коробку патронов. Бегите налево до металлической двери, выйдите на улицу. Величественная картина – догорающий геликоптер (в смысле, вертолет)! Спуститесь по лестнице; хотя тут и бродят зомби, улица достаточно широка, чтобы можно было увернуться от их цепких рук. Пробегите до кирпичного домика. В нем возьмите патроны со стола рядом с печатной машинкой (здесь лучше не сохраняться), Ink Ribbons и красный вентиль (Valve Handle). Если вы откроете дверь рядом с печатной машинкой, оттуда полезут зомби, так что возвращайтесь обратно на крышу, к горящему вертолету. За загородкой позади него – несколько труб; примените вентиль (Valve Handle) на трубе, из водонапорной башни польется вода и потушит вертолет. Возьмите из кабины патроны к пистолету (и как они, интересно, уцелели в огне?). Идите к сундуку в Waiting Room и возьмите два Red Jewels. Вернитесь в коридор, где нос вертолета проломил стену; теперь огонь погас, и можно пройти в дверь справа. Леон оказался в кладовке. На ящике слева от статуи возьмите Precinct Key и используйте рубины Red Jewels на каменных женщинах по обеим сторонам от большой статуи – получите второй шахматный ключ (King plug). В этой же комнате можно найти патроны для дробовика и ленты для печатной машинки. Вернитесь в Waiting Room и положите Bishop plug в сундук (чтобы не занимал место в инвентаре). Возвращайтесь в коридор с воронами и идите прямо, в темную дверь.

Police Office

Спуститесь вниз по лестнице. По дороге можете взять пару зеленых веточек. Зайдите в полицейский офис через заднюю дверь. На полу уютно пристроился труп действительно мертвого полицейского, у него есть патроны. Вас встретит теплая компания из зомби, прикончите их. В комнате шефа откройте сейф; комбинацию замка можно узнать из отчета полицейского, который вы прочитали (зта комбинация: 2–2–3–6), в сейфе находятся патроны для обреза и карта полицейского участка. За столом можете подобрать еще два кустика травы. Покиньте полицейский офис и приготовьте шотган! Перестреляв всех мертвецов, идите дальше по коридору к деревянной двери. Там ждут не дождутся свежего мяса четыре зомби – разочаруйте их. Сперва зайдите в комнату для допросов (дальняя дверь) и возьмите со стола Small Key, потом в камеру - там найдется моток провода (Cord), F. Aid Spray и на полке - третий шахматный ключ (Rook plug). Как только вы его возьмете, зеркало разобьется и в камеру ворвется Ликер – легче убежать, чем драться с ним.

Теперь вернитесь в тот коридор, где есть вход в Dark Room. Откройте металлическую дверь (рядом с ней когда-то стояла женщина-зомби). Будьте готовы к встрече с ходячей мертвечиной. В шкафу найдутся патроны к шотгану и Film A (проявите его потом в Dark Room). Идите в розовую дверь. Опаньки! Да зто же комната, в которой сидит раненый полицейский. Интересно, а откуда здесь взялся труп зомби без головы? А вот и старый знакомый, както он не важно выглядит. Эй, друг, ты жив еще? Да, печально, полицейский успел превратиться в зомби, выход один - пристрелить; я уверен, он сказал бы вам спасибо. В шкафу есть немного патронов; прочитайте записку на столике и возьмите Heart Key.

Parking Garage

Отправляйтесь в другое крыло, зайдите в офис полиции (Police Office) и откройте дверь за комнатой шефа; используйте моток провода (Cord) на знергетическом щитке, на окна опустятся железные жалюзи (иначе рискуете нарваться на толпу зомби). Тут можно поживиться парой веточек и коробкой патронов для шотгана (под зтажеркой). Спуститесь по лестнице в гараж. Здесь вы впервые встретитесь с дьявольскими песиками (в первой части игры такие собачки были результатом проекта "Цербер", в зтой – мутировали сами по себе). Как только очередная псина появляется в узком коридоре, стреляйте в нее, поднялась – снова выстрел. Когда с тремя доберманами будет покончено, идите в комнату с генераторами (ржавая дверь справа), на стеллаже возьмите карту подвала и включите аварийное злектропитание: на щитке подачи знергии



позкспериментируйте с переключателями (вверх, вверх, вниз, вверх, вниз, но возможны и другие варианты). Вам нужна красная веточка? У вас все в порядке с патронами? Или вы уже ненавидите церберов и просто хотите пристрелить еще парочку? Тогда возвращайтесь в коридор и идите налево к грязной двери и мусорным бакам (рядом с ними патроны для пистолета), там два добермана составят Леону приятную компанию. Спуститесь в канализационный люк, найдите комнату с печатной машинкой и сундуком Вернитесь обратно в коридор и идите на парковку (синяя дверь). В Леона стреляют!

Когда он обернулся, то увидел зффектную девушку, направившую на полицейского большой пистолет.

- *Извини, я думала ты зомби.*
- ...Кто ты?
- *Эйда, Эйда Вонг.*
- Что ты делаешь здесь?!
- *Ищу одного парня... Бена... Мне нужно сдвинуть фургон, чтобы открыть дверь, вдвоем мы сможем сделать зто. Дай мне руку, дорогой.*

Подойдите к фургону и помогите Эйде подвинуть его (слева – зеленая веточка). Как только зайдете в освободившуюся дверь, Эйда убежит – у нее полно других дел. Пройдите до лифта (возьмите со столика патроны) и спуститесь вниз, поговорите с Эйдой и репортером Беном (в соседней камере – пара веточек). Бен расскажет о том, как можно сбежать из города, но наотрез откажется покидать камеру. На полке рядом с ним возьмите металлический крюк (manhole opener), поднимитесь наверх и идите в железную дверь. На псарне пристрелите собак, пока они в клетках, сорвите веточку и откройте канализационный люк (используйте manhole opener). Спуститесь вниз - привет от двух огромных пауков! Не бойтесь, членистоногие настолько тупы, что не стоит даже тратить на них патроны, просто пробегите мимо. Поднимитесь по лестнице наверх. Справа - комната с печатной машинкой и сундуком, впереди – помещение с насосами, можете сразу взять три шахматных ключа и вставить их в замок возле массивной металлической двери. Когда выйдете обратно в коридор, встретите Эйду, которая попросит подсадить ее наверх, в вентиляционную шахту.



Cesspool

Теперь вы можете поиграть за Эйду, в ее распоряжении - тринадцатизарядный Браунинг, 45 патронов и F. Aid Spray. Снимите со стены карту (Sewage Disposal map), выйдите к бассейнам и пристрелите двух церберов. Спуститесь на подъемнике (справа) и возьмите патроны для шотгана. Вернитесь наверх, пройдите в комнату 15А, в пустом бассейне придвиньте ящики к стене – несложная загадка а-ля pack-men (особенно, если учесть, что на ящики можно залезать). Нажмите кнопку на пульте управления – бассейн заполнится водой. По ящикам Эйда сможет перейти на другую сторону и взять Precinct Key № 4. Возвращайтесь обратно к вентиляции.

Club Key Rooms

По тому же коридорчику с пауками возвращайтесь обратно в Parking Garage. Вас встретят два Licker'a (два выстрела из обреза, один из пистолета – вот рецепт приготовления ликера). Зайдите в морг (Autopsy Room - розовая двустворчатая дверь) - тела на полу будут неподвижны до тех пор, пока вы не возьмете из шкафа карту доступа (Red Card Key). Перестреляйте мертвяков или просто убегите из морга. Откройте металлическую дверь, использовав карту доступа на злектронном замке, и зайдите в оружейную. Такое ощущение, будто попали в рай, правда?! Возьмите две коробки патронов для пистолета, одну для шотгана, в шкафу лежат Sidepack (в инвентаре появятся два дополнительных слота) и Sub-Machine Gun, что в простонародье зовется Узи, который занимает сразу два слота в инвентаре (если хотите оставить это богатство Клэр, то не берите ни Узи, ни Sidepack). Поднимитесь на первый этаж, в коридор за Police Office; справа от лестницы – дверь, за ней находится небольшая комната, где на полу лежит труп полицейского - не бойтесь, он не кусается. Прочитайте дневник охранника и возьмите со стола Магнум – самую крутую пушку в игре.



Через полицейский офис выйдите в коридор и откройте синюю дверь. Зажигалкой зажгите огонь в газовой горелке, а потом включите по очереди средний, правый и левый светильник – из картины выпадет шестеренка (Gold Cogwheel); теперь мчитесь на третий этаж (это через библиотеку, вы помните?) и вставьте шестеренку в часовой механизм – откроется ржавая металлическая дверь, за которой лежит четвертый и последний шахматный ключ (Knight plug); возьмите его и прыгайте вниз.

Plug Lock

Эх, Бен, Бен, зря ты не согласился покинуть свою камеру, вот и получай теперь змбрион какой-то твари в живот. На лифте отправляйтесь к камерам. Перед смертью Бен отдаст вам копии с документов Umbrell'ы. Пробираемся через канализационный люк, мимо паучков, в комнату с насосами и дверью с шахматным замком; тут вас поджидает первый босс – та тварь, что вылезла из Бена. Чудище постоянно выпускает маленьких слизняков, которые виснут на Леоне и стараются добраться до его горла. Несколько выстрелов из Магнума – и тварь отправилась в ад, а слизняки успешно давятся ногами – ну разве зто противники? Откройте массивную дверь, вставив в замок четыре шахматные фигуры.

Warehouse

Идите в канализацию, где повстречаете Эйду - самое время для серьезного разговора. Далее следуйте в Control Room (сундук и печатная машинка - в наличии), возьмите из сундука Valve Handle (красный вентиль, который помог потушить вертолет). Прочтите факс – он лежит на столе, возьмите из тумбочки патроны, из шкафа - F. Aid Spray и воспользуйтесь подъемником. Как только Леон с Эйдой спустятся вниз, состоится их первая встреча с Аннет Биркин, встреча не самая приятная – Леона ранят, и вам снова придется играть за Эйду. Идите за Аннет, по дороге снимите со стены sewer map. В канализации пристрелите двух пауков - не зкономьте патроны, Эйде они все равно уже не понадобятся. Вокруг трупы людей в противогазах... что, черт возьми, здесь произошло? По лестнице заберитесь в вентиляционную шахту. Знал я, что есть пауки-птицеяды, но здесь настоящие тараканы-птицеяды! Сбегите от хищных тварей и спуститесь вниз. Аннет расскажет о смерти Джона, о том, что произошло с ее мужем, и как вирус попал в канализацию. Покажут великолепную заставку, после которой Эйда скинет Аннет вниз. По мостику переберитесь на другую сторону, спуститесь по лестнице вниз и... Эйда начнет кричать.

Water Pool

Леон, наконец-то, очнулся. Идите в канализацию - теперь вентилятор работает, и вам не пройти так легко, как Эйде. В нише слева соберите с трупов десантников Wolf Medal и патроны для пистолета, идите направо, далее - в ржавую решетчатую дверь.

От пауков лучше всего убежать, зто совсем не сложно - сразу же вставьте в замок на стене Wolf Medal и вскарабкайтесь на выступ слева. За ржавой двустворчатой дверью найдется синяя травка (ее можно взять только в том случае, если Леона отравили). Используйте вентиль (Valve Handle) на механизме с мигающей лампочкой – опустится мостик. Перейдите на противоположную сторону, при помощи такого же механизма поднимите мостик; на столе лежат патроны для шотгана, Ink Ribbons и печатная машинка – можете сохранить игру. Через ржавую дверь с решеткой пройдите по туннелю - увидите, что же так испугало Эйду. Это крокодил - действительно огромный крокодил, он еле протиснулся в туннель! Сбегите от крокодила, по дороге нажав кнопку на стене слева – выпадет газовый баллон. Глупое животное – все в рот тянет, как только зеленый схватит баллон - стреляйте (хватит и одного выстрела из пистолета), вот и нет больше уникальной рептилии. Идите в большую ржавую дверь в конце туннеля.

Леон и Эйда снова встретились. После душевной беседы и перевязки ран пройдите по мостику на противоположную сторону, потом к пульту управления (направо), с тела полицейского снимите Eagle Medal, прочитайте его дневник. Снова вниз, через тоннель, где дрались с крокодилом, опустите мостик и выйдите в канализацию. Вставьте в замок Eagle Medal – вода уйдет, следуйте в ржавую дверь.

Sky Train

Идите на площадку с фуникулером, справа от вагончика - панель управления, включите знергию. Заходите в вагончик и не бойтесь, когда когтистая лапа пробьет крышу – зто Вильям нарывается на неприятности. Когда фуникулер остановится, выйдите из него, рядом стоит flare gun – используйте зажигалку. Подберите справа W. Box Key. Заходите в единственную дверь.

Factory

В узких коридорах полно зомби, позвольте Эйде разобраться с ними (ее они почему-то не трогают). Сперва пройдите налево, возьмите с окоченевшего трупа Shotgun Parts – соедините их с вашим обрезом и получите мощное оружие. Побродите по коридорам, потом поднимитесь по лестнице в Factory room. Со стола возьмите патроны к Магнуму и дробовику, в шкафу – спрэй; покиньте комнату. В бочке слева есть патроны к пистолету, на стене справа – Factory map. Зайдите в вагончик (позади него есть дверь) и возьмите со стены C. Panel Key. Вставьте C. Panel Key в панель управления перед вагоном.

Едва подъемник вместе с Эйдой и Леоном начал опускаться, как мощная когтистая лапа пробила стену вагона и отшвырнула девушку. Леон выскочил на площадку и увидел, что стало с Вильямом. Монстр, хотя и обладал чудовищной силой, был слишком медлителен – несколько выстрелов из дробовика остано-

Персонажи:

Леон Кеннеди (Leon Kennedy)

Леон только что окончил полицейское училище. Паренька направили в Raccoon City на стажировку, и в первый же рабочий день начался ад. Молодой офицер, идеалист до мозга костей, все время рвется кого-то спасать и защищать. Связь с Эйдой, показала ему, что мир делится не только на черное и белое.



Leon Kennedy

Клэр Редфильд (Claire Redfield)

Клэр Редфильд приехала на мотоцикле в Raccoon City в поисках своего брата – Криса (герой первого Resident Evil). Девушке повезло, что она повстречала Леона, - копов она недолюбливает, но этот спас ей жизнь. Временами Клэр может быть дикой и необузданной, но вообще она довольно милая. Кстати, если Леон видит в Аннет Биркин сумасшедшую ученую, то Клэр понимает, что прежде всего Аннет – любящая мать и пытается спасти Шерри.


Claire Redfield

Эйда Вонг (Ada Wong)

Сексуальна и довольно часто пользуется этим. Тайный агент Umbrella, Эйда была специально послана, чтобы контролировать разработку Т-вируса. Из-за нее у нас возникло немало проблем: это ее письмо мы могли прочитать в Resident Evil 1, это ее имя было паролем в компьютере, это она, в конце концов, обманула Джона и пыталась украсть Т-вирус! Но разве можно на такую девушку держать зло, пусть даже и резидентное? Вот и Леон не мог.


Ada Wong

Шерри Биркин (Sherry Birkin)

Вам ничего не говорит фамилия этой маленькой девочки? Правильно, это дочь Аннет и Вильяма Биркин – тех самых ученых, что создали G и T вирусы. Двенадцатилетняя девочка перенесла гораздо больше, чем любой из взрослых героев игры, но не потеряла своей детской жизнерадостности.


Sherry Birkin

Немного из истории Resident Evil

С созданием всей серии RE связана не одна история, вот несколько старых и новых баек:

- Resident Evil в оригинале называется Biohazard, именно под таким названием игра выпускается в Японии;

- изначально в RE2 главными героями должны были быть Леон Кеннеди и Элиза. Вот именно, не Клэр Редфильд, а какая-то страстная голубоглазая блондинка Элиза Волкер - она кое-где мелькает на совсем ранних скринах из RE 2;

- о приключениях героев RE написано 2 книги;

- есть комиксы Resident Evil, в том числе, и в Интернет - на сайте *http://welcome.to/RacoonCity*;

- сейчас ведутся съемки фильма RE, режиссер - небезызвестный Джорж Ромеро (Night of the Living Dead, Dawn of the Dead). Но, судя по всему, в фильме не будет персонажа Джилл – какой же это тогда Resident Evil?;

- уже этой весной выйдет Resident Evil CODE: Veronica. В игре предполагается множество новых фичей, например, multiplayer и игра через Интернет. RE: Veronica предназначен для приставки Dreamcast (в новой приставке от Sega будет модем) и, посему, вряд ли появится в ближайшее время на PC. Действие игры развернется через три месяца после событий описанных в RE2, а главной героиней станет Клэр.

- вовсю ведется разработка RE3. По непроверенным слухам, игра расскажет о том, что случилось с Крисом и Джилл. Они встретятся с Леоном, Клэр, а также с тайным проектом Амбреллы – Супер Тираном.

вили его, а Магнум довершил дело. Полицейский вернулся в вагон, Эйда не двигалась, но была жива. Когда подъемник остановился, Леон с Эйдой на руках вышел на площадку.

Umbrella Lab

Возьмите с тумбочки веточку, а в шкафу - коробку патронов для дробовика; на столе - патроны к Магнуму и печатная машинка. Выйдите в коридор, пройдите в дверь (на стене написано “Main Shaft”). Пройдите через шахту, посреди которой стоит энергоблок, идите по синему пути (East Shaft), за дверью поверните налево. В комнате с поврежденной системой охлаждения со столика возьмите Fuse Case, подействуйте им на светящийся терминал - получите Main Fuse; с тумбочки возьмите F. Aid Spray и возвращайтесь обратно в круглую комнату. Используйте Main Fuse на энергоблоке в центре. Проследуйте по красному пути (West Shaft). Поверните направо и войдите в последнюю дверь - попадете в комнату с щупальцами. Возьмите на топчане листок с паролем доступа (username: “Guest”, а пароля и вовсе нет! - заметьте, сверхсекретный объект). Прочтите рядом с компьютером Laboratory Security Manual, активизируйте компьютер, выйдет газ – щупальца станут менее подвижными. Возьмите из шкафчика огнемет (он занимает две клетки инвентаря) и пожгите остатки растительности (это можно сделать и зажигалкой), пролезьте в освободившуюся вентиляционную шахту. Вас встретят два ликера – для этих хватит и пары выстрелов из дробовика. На столике возьмите ленты для пишущей машинки, а в шкафу – пару коробок с патронами для дробовика. Вернитесь в коридор и откройте большую дверь. С хищными растениями проще всего расправиться при помощи огнемета. За следующей дверью есть еще один «цветочек» и огромное шевелящееся дерево (прямо Джек и бобовое зернышко). Спуститесь вниз, за дверью в коридоре вас ждет четверка ликеров, причем двое спрыгнут сверху – будьте готовы. Пройдите прямо по коридору в Monitor Room, здесь можно сохранить игру. Со стола возьмите Laboratory Map. Пройдите по коридору и сверните налево - попадете в исследовательский центр. Убивая по пути бывших ученых, зайдите в маленькую



комнату с автоматическими дверьми. Откройте шкафчик ключом W. Box Key и возьмите части для пистолета (Magnum parts), используйте их на Магнуме. И без того чудовищно мощное оружие станет в два раза сильнее. В большой лаборатории возьмите со стола Lab Key Card. Выйдите из лаборатории и топайте вперед, не обращайте внимания на личинки – они так и будут падать. Откройте дверь Lab Key Card и посмотрите, во что может превратиться обычный мотылек Мертвая Голова; неплохо сначала обжечь ему крылья из огнемета, а потом пристрелить из дробовика или Магнума. Уничтожьте все личинки, ползающие по компьютеру, и введите Username: «Guest», без пароля - и где теперь хваленая Амбрелловская безопасность? Пройдите через шахту по синему пути в East Shaft. Откройте дверь Lab Key Card, расправьтесь с очередной порцией мертвяков в белых халатах и возьмите MO Disk с операционного столика, Spray и патроны к Магнуму. Покиньте операционную.

Его уже ждала Аннет Биркин - сумасшедшая жена Вильяма Биркина.

- Я знаю, что тебе нужно… то же, что и этой женщине, но ты не получишь G-вирус – наследие моего мужа! Вирус, более сильный, чем T-вирус!

- Эйда? При чем тут она?

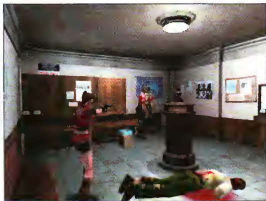
- Глупец, ты действительно ничего не знал? Эйда познакомилась с Джоном, чтобы добыть секрет T- вируса. Ты, как и Джон, попался на крючок, впрочем, это не важно, потому что ты сейчас умрешь.

- Эйда. Эйда не могла…

Но в глубине души Леон знал, что это правда. Неожиданно включилась система самоуничтожения базы, и на Аннет обрушился потолок – уж не везет, так не везет.

Справа – массивная дверь и терминал; активизируйте терминал, это поможет Клэр во втором сценарии. Сам Леон не сможет открыть дверь. Идите в холл, к сундуку, возьмите оружие и лекарства. Теперь вернитесь в шахту и бегите по красному пути в West Shaft; Леона остановит вооруженная Эйда и потребует отдать колбу с вирусом.

- Значит, Аннет была права - тебя интересовал только G-вирус.



- Я предупреждала тебя, Леон, но ты не хотел слушать…

Эйда опустила пистолет. Она еще не успела закончить фразу, как выстрел в спину перебросил ее через ограждение. Леон поймал девушку за руку и оглянулся: позади лежала уже мертвая Аннет.

- Леон, пожалуйста, просто отпусти меня.

- Эйда, я обещал, что мы выберемся, и я сдержу свое слово.

- Я бы хотела… хотела начать все сначала…

И Эйда отпустила руку.

Леон стоял на коленях и смотрел в пропасть, где исчез единственный близкий ему человек. Только тут он понял, что потерял, и потерял навсегда… Полицейский выкинул колбу с ненавистным G-вирусом. А когда он поднял пистолет Эйды, в нем не было ни одного патрона.

В West Shaft спуститесь по лестнице вниз и перестреляйте зомбиков. MO Disk откроет выход с территории базы. У вас есть 5 минут до взрыва. Как только вы нажмете на кнопку вызова лифта (красная кнопка справа от металлических дверей), появится безобразная мутировавшая тварь, в которой уже не узнать Вильяма Биркина - вот что сделал вирус со своим создателем. На Вильяма в его первоначальном виде уйдет немного патронов, но вот потом потребуется не один выстрел, чтобы остановить ту зубастую зверюгу, в которую превратится ученый. Когда тварь все же сдохнет, приедет лифт; бегите в него, потом на перрон - и смотрите финальную заставку.

Вы думаете, что уже прошли Resident Evil 2? Как бы не так, вы не прошли и 1/4 от всей игры. Теперь вам предложат записать новый Save – Claire B Scenario 2nd. Вставляйте второй диск и делайте Load этой записи.

Claire B Scenario 2nd

The City Streets

Бегите вперед, уворачиваясь от зомби. У Клэр хорошие ножки - в смысле, очень быстрые, бегает она намного шустрее неповоротливого Леона, вы это оцените. Пробегите до конца улицы, зайдите в решетчатую дверь. Дальше - налево, мимо двух зомби-полицейских, в небольшой комнате возьмите Cabin Key; затем - быстро к небольшому кирпичному домику, откройте дверь ключом и избавьтесь от него (появится вопрос "Discard?" - выберите "Yes").

The Police Station

Вы уже были в этой комнате, когда играли за Леона; на столе - коробка патронов, Ink Ribbons и печатная машинка. Выбирайтесь из дома через противоположную дверь и бегите мимо мертвяков по лестнице на второй этаж - увидите, как разбился вертолет. Пробегите по коридору с воронами и сверните в деревянную дверь слева (не пытайтесь пристрелить ликеров, их двое, а у вас пока нехватка патронов),

Несколько советов

Проходить игру можно с любого диска, но наиболее правильным (IMHO) будет пройти игру в том порядке, как описываем ее мы, т.е.: первый сценарий за Леона, второй сценарий за Клэр, первый сценарий за Клэр, второй сценарий за Леона.

Не стройте из себя супермена - это не Quake, и патронов на всех не хватит; иногда легче сбежать от врага, чем тратить драгоценные боеприпасы.

У RE 2 тяжелое приставочное прошлое, поэтому, когда вы покидаете комнату, у всех раненых врагов (в том числе, и у боссов) восстанавливаются показатели здоровья, так что нужно либо сразу их убивать, либо вообще не трогать.

Записываться можно только ограниченное число раз, у печатных машинок, пока не иссякнут Ink Ribbons.

В игре есть такая приятная вещь, как сундуки - стоят они чаще всего рядом с печатными машинками, причем, что бы вы ни положили в один сундук, забрать это можно будет из другого. Не очень реалистично, зато геймплей на высоте.

Вы можете смешивать травы между собой, добиваясь наилучшего эффекта; например, красная + зеленая восстановит жизнь полностью.

Система оценок

После того, как вы прошли сценарий, похождения Леона (или Клэр) оценят по пятибалльной шкале от «A» до «F». Ранг складывается из следующих показателей:

- количество записей;

- время, ушедшее на прохождение одного сценария;

- количество использованных F. Aid Spray;

Для того чтобы ваш ранг был равен «A», пользуйтесь приведенной ниже таблицей. Кроме того, для ранга «A» нужно чтобы:

- уровень сложности был не ниже normal;

- не использовалось Special Weapons – оружие с бесконечным боекомплектом (базука, Узи, авиационный пулемет).

Ранги

Ранг A – счет от 270 до 300
Ранг B - счет от 200 до 269
Ранг C - счет от 145 до 199
Ранг D - счет от 100 до 144
Rank E - счет от 0 до 99

Ленты для печатных машинок (Ink Ribbons)

0 использ. лент - счет 100
1 использ. лента - счет 95

2 использ. ленты - счет 90
3 использ. ленты - счет 85
4 использ. ленты - счет 80
5 использ. лент - счет 75
6 использованных лент - счет 70
7 использованных лент - счет 65
8 использованных лент - счет 60
9 использованных лент - счет 55

Газовые баллончики (First Aid Sprays)

0 исп. баллончиков - счет 100
1 использ. баллончик - счет 90
2 использ. баллончика - счет 80
3 использ. баллончика - счет 70
4 использ. баллончика - счет 60
5 использ. баллончиков - счет 50
6 использ. баллончиков - счет 40
7 использ. баллончиков - счет 0

Время

Менее, чем 2:29:59 - счет 100
От 2:30:00 до 3:29:59 - счет 90
От 3:30:00 до 4:29:59 - счет 80
От 4:30:00 до 5:29:59 - счет 70
От 5:30:30 до 6:29:29 - счет 60
От 6:30:30 до 7:29:59 - счет 50
От 7:30:00 до 8:29:59 - счет 40
От 8:30:30 до 9:29:29 - счет 30
От 9:30:30 до 10:29:59 - счет 20
От 10:30:00 до 11:29:59 - счет 10
От 11:30 и больше - счет 0

Небольшой секрет, который здорово экономит время: вместо паузы успешно используется Alt. Нажмите на него – и время остановится, снова нажмите Alt – игра продолжается! Если же вы пользуетесь стандартной паузой (F9 или «Z»), время все равно идет.

Специальное оружие

Специальное оружие можно получить после прохождения сценария, и в следующей игре оно будет лежать в сундуке. Вот эти замечательные пушки:

- Rocket Launcher с бесконечным боезапасом, если вы закончили первый сценарий не более, чем за два с половиной часа, и ваш ранг «A» или «B»;
- Submachine Gun с бесконечным боезапасом, если вы закончили второй сценарий не более, чем за три часа, и ваш ранг «A» или «B»;
- Gatling Gun + два предыдущих оружия с бесконечным боезапасом, если вы закончили второй сценарий не более, чем за два с половиной часа, и ваш ранг «A» или «B».

Особо стоит обратить внимание на Gatling Gun – трехствольный авиационный пулемет, который долго раскручивается, но крошит в капусту всех.

идите в другую деревянную дверь, окажетесь в Waiting Room. Возьмите патроны, ленты для пишущей машинки и прочитайте дневник секретарши. Пройдите в холл, опустите аварийную лестницу (Emergency Ladder). Спуститесь вниз и возьмите со столика Grenade Launcher. Теперь - обратно в холл к воронам, в серую дверь, окажетесь на знакомом балкончике. Спуститесь вниз, через черный вход зайдите в Police Office.

Police Office

Возьмите у мертвого полицейского патроны. Постреляйте особо активных мертвяков и возьмите из шкафа красный вентиль (Valve Handle). Клэр не знает числовой комбинации к сейфу, но мы-то знаем (2-2-3-6)! Возьмите заряды для гранатомета и карту полицейского участка, за столом шефа несколько зеленых веточек - вы не забыли? Теперь бегите наверх, через холл с воронами, на крышу и потушите вертолет. Возьмите из него заряды для гранатомета. Вы помните гигантского мутанта – Тирана, босса первого Resident Evil? Думаете Umbrella прекратила их производство? Как бы не так... Теперь они не придумали ничего лучше, как скинуть на город несколько тиранов, чтобы они, значит, разобрались силовыми методами и нашли G-вирус. Тиран, как бомба, пробьет крышу - здоровый парень, но неповоротливый; просто оббегите его, по дороге можно разжиться у мертвого полицейского патронами. Спешите к носу вертолета, туда, где были два ликера – Тиран прикончил их. Забегите в комнату справа (там, где три статуи), возьмите Blue Card Key и пристрелите ликера. Теперь бегите в холл, на второй этаж, через Waiting Room. Разделайтесь с зомбиками и в конце балкона возьмите Unicorn Medal; по аварийной лестнице спускайтесь в холл на первый этаж и идите к компьютеру. Откроются двери в холле (в том числе и дверь на втором этаже, ведущая в библиотеку). Используйте Unicorn Medal на фонтане, получите Precinct Key № 1. Идите в двойную дверь.

Dark Room

Тройка зомби – нет проблем, что вам теперь эта мелочь? Возьмите патроны у безголового трупа. Идите в металлическую дверь, со шкафа возьмите зажигалку, в шкафу - Ink Ribbons; прочитайте отчет на полке. В коридоре с забитыми окнами будьте готовы к тому, что ввалятся два трупа в служебной форме - накормите их свинцом. Идите в двустворчатую деревянную дверь; точно так же, как и Леон, зажгите камин, получите Red Jewel (за ящиками – патроны для пистолета). Идите в знакомую Dark Room, чувствуйте себя как дома; оставьте лишнее в сундуке (в том числе и Red Jewel). Идите наверх и возьмите второй Red Jewel, подвигав статуи. Идите в S.T.A.R.S. office.

S.T.A.R.S. office

Леон читает дневник Криса – знако-



мая картина, правда, смотрели на нее мы в другом ракурсе. Поговорите с ним, из шкафа возьмите арбалет, со стола - Precinct Key № 2. Когда вы решите покинуть офис, придет факс для Криса. Нехорошо читать почту старшего брата! Но все равно придется. Когда Клэр выйдет из офиса, она увидит маленькую девочку и зомби – пристрелить... Что значит "кого"? Зомби, конечно, девочку все равно не получится... Теперь спуститесь вниз, мимо Dark Room, и откройте металлическую дверь в этом же коридоре (потом тут будет полно мертвецов). Из несгораемого шкафа возьмите Plastic Bomb, стрелы для арбалета и Film A, идите в розовую дверь и будьте готовы к веселой вечеринке с трупами. Из шкафа возьмите патроны, со стола – Detonator. Соедините Detonator с Plastic Bomb. Теперь сложите все в сундук (оставьте только оружие) и идите в библиотеку (на второй этаж).

Library

По пути поджарьте пяток зомбиков (у них там тесная компания, поэтому будет разумно использовать гранатомет). По дороге откройте красный столик (у Клэр есть отмычка) и возьмите патроны. В библиотеке делайте все точно так же, как и в первом сценарии, только вместо шахматного ключа получите змеиный камень (Serpent Stone). Берите его и через Waiting Room спуститесь вниз; через Hall или через Police Office (там толпа неспокойных мертвых – готовьте гранатомет) идите в камеру для допросов. Возьмите F. Aid Spray и Eagle Stone. В соседней комнате ничего, кроме патронов и ликера, нет. Вернитесь обратно, туда, где нос вертолета пробил стену (по дороге возьмите из сундука оба Red Jewel, бомбу с детонатором, Serpent Stone и Eagle Stone). Заложи-





те бомбу (подойдите вплотную к покореженной двери), теперь сверните в комнату, где лежала Blue Card Key. Как использовать рубины, вы уже знаете, получите – Blue Stone № 1. Идите в дверь, которую сорвало взрывом, поговорите со свихнувшимся шефом полиции – у него умерла дочка : (. Откройте вторую дверь в его кабинете, идите по коридору вперед, включите свет в темной комнате - снова встретите маленькую девочку.

- Меня зовут Клэр, а тебя?
- Шерри.
- Где твои родители, Шерри?
- Они оба работали на химической станции Амбреллы, мама сказала мне, чтобы я шла в полицейский участок, потому что дома было слишком опасно.
- Идем со мной Шерри...
- Здесь что-то есть, и оно охотится за мной...

Шерри испугается и убежит; возьмите патроны из небольшого сундука и возвращайтесь в кабинет начальника полиции - странно, он куда-то пропал. На столе лежит Precinct Key № 3. За креслом шефа на стене висит картина, подвиньте ее и вставьте Serpent Stone и Eagle Stone.

Parking Garage

Идите на первый этаж, через черный вход в Police Office, откройте заднюю дверь и спуститесь в гараж. В комнате с генераторами (ржавая дверь справа) на стеллаже возьмите карту подвала и подключите аварийную энергию - так же, как это сделал Леон. В гараже можно взять веточку, но там никого нет, чтобы помочь подвинуть фургон; идите через мусорку и пристрелите двух церберов. Через канализационный люк вы попадете в Storage Room, на выходе встретите Шерри. Она скажет, что ее зовет папа, и скроется через небольшую дырку в стене.

Cesspool

Теперь предстоит поиграть за Шерри. Выполнить ей придется практически то же самое, что делала Эйда – подвинуть ящики, наполнить бассейн и взять Precinct Key№ 4. Но тогда-то вы играли за здоровую тетку с пистолетом, а теперь - за двенадцатилетнюю девочку, и без пистолета, а вокруг - толпа зомби; ощущения самые ужасные! На обратном пути забегите к вентиляционной шахте, возьмите заряды для гранатомета - и быстрее к Клэр!



Club Key Rooms

Подберите ключ и патроны, которые вам кинула Шерри. Поднимайтесь наверх, в морге прибейте двух ликеров и добудьте карту доступа (Red Card Key), идите в оружейную – все аналогично сценарию за Леона, вот только ни Узи, ни Sidepack вы не найдете (если взяли их в первом сценарии). Следуйте на стоянку машин и приготовьтесь к встрече с двумя псинами. Фургон теперь отодвинут, и путь свободен. Снова - пара собак; спуститесь на лифте вниз (со столика возьмите Film C), за изувеченным телом Бена с полки возьмите стрелы, в соседней камере есть несколько веточек. Поднимайтесь наверх и идите на псарню - снова два добермана, что же они парами-то разбегались? На полу возле собачьего корма подберите Crank. Лучше всего сложить ненужный пока инвентарь в сундук; возьмите зажигалку. Возвращайтесь на первый этаж (под этажеркой – заряды для гранатомета) и идите в закрытую комнату позади лестницы, на столике - очередные заряды для гранатомета, на кровати – дневник сторожа (Watchman's diary). Возвращайтесь через Police Office в коридор и идите в синюю узорчатую дверь. Все происходит аналогично сценарию за Леона, даже спрей на полу валяется. Включите среднюю, правую и левую лампы - шестеренка и отвалится (Gold Cogwheel). Вы уже забыли про Большого Парня? Зато он о вас помнит! Как только вы возьмете шестеренку, Тиран проломит стену. Выскакивайте в коридор - нет, от Тирана так не убежать; когда он проломит стену, воткните в его широкую грудь пару обойм стрел, и Большой Парень вырубится - да, да, именно не умрет, а потеряет сознание. Снимите с его тела колчан стрел и бегите в библиотеку, по дороге возьмите из сундука Crank и побольше стрел.

Blue Stone

На третьем этаже, аналогично сценарию с Леоном, поверните ручку и вставьте шестеренку, получите Blue Stone № 2. Как только вы покинете комнатку, появится Тиран. Когда он вырубится, заберите у него заряды для гранатомета. Соедините Blue Stone № 1 и Blue Stone № 2 в один камень. Идите в кабинет шефа полиции, там вы встретите Шерри. Вставьте Blue Stone в нишу за картиной – откроется потайная дверь. На полу валяются письма шефа полиции - оказывается, он работал на Umbrell`y! Спуститесь в лифте и встретьте окончательно потерявшего рассудок шефа; когда его слопает мутировавший Вильям, возьмите заряды для гранатомета (под небольшим столиком) и прыгайте в шахту. Папа Шерри - достаточно серьезный противник, один удар – и Клэр почти наверняка погибнет. Выход есть! Зарядить гранатомет и стрелять, пока Вильям не свалится с мостика. Вернитесь в кабинет шефа за Шерри, идите снова на мостик, где дрались с Вильямом, нажмите на кнопку и спускайтесь в канализацию.

Sewers

Когда Клэр и Шерри зайдут в канализацию, появится Тиран, девочку похитят, и Клэр снова останется одна. Возьмите пару синих веточек и идите в комнату с сундуком и пишущей машинкой. Прочитайте manager fax, возьмите F. Aid Spray и достаньте вентиль (Valve Handle) из сундука – он вам пригодится. Откройте дверь и подберите заряды для гранатомета на полке (здесь есть один зомби). Спускайтесь на подъемнике и поговорите с Леоном Поднимитесь в warehouse на другом подъемнике, здесь есть еще несколько веточек и патроны для пистолета. Возвращайтесь к Леону, возьмите со стены карту канализации.

Water Pool

Леон попросит найти Эйду. В канализации слева от вентилятора - трупы десантников; займитесь мародерством - найдете Wolf Medal и заряды для гранатомета. Теперь сверните налево и, не обращая внимания на пауков, бегите в решетчатую дверь. Вставьте Wolf Medal в замок и дуйте в дверь налево. Из воды вылезет мать Шерри (это ее Эйда искупаться отправила, вы помните?). Все дальнейшие действия полностью аналогичны сценарию за Леона, только крокодила-переростка не будет.

Sky Train

Идите на площадку с фуникулером, где встретите Шерри, проходите в вагончик. Девочка не умеет так быстро бегать, как Клэр, поэтому не отходите от нее далеко. Когда фуникулер остановится, выйдите из него; рядом стоит flare gun, если есть зажигалка – используйте, если нет – вернетесь потом, чтобы найти W. Box Key.

Factory

Идите в единственную дверь и в знакомом подземелье перестреляйте зомбиков. Около того трупа, где Леон брал приклад для шотгана, теперь лежит Spark Shot – электрическая пушка (занимает 2 слота в инвентаре). Площадки с вагончиком теперь нет, на нем уехали Леон и Эйда. Возьмите патроны возле бочки. На маленьком лифте спуститесь вниз, с пульта управления возьмите C. Panel Key, посмотрите на монитор. Мама! Тиран! Покажите негодяю, что такое Grenade Launcher (если у вас мало жизней или патронов, то можно просто убежать). Возвращайтесь в Factory room (туда, где вы оставили Шерри) и используйте C. Panel Key на machine control panel. Идите вместе с девочкой к вагончику и включите control

panel. В вагончике возьмите из туалета заряды для гранатомета. И снова битва с мутантом Вильямом, главное - не давайте ему зажать себя в угол.

Платформа остановится, Клэр выйдет посмотреть, что случилось. Идите к вентиляционному отверстию. Клэр провалится, а платформа с вагоном и Шерри поедет вниз. Выходите на открытую площадку (тут есть сундук), затолкайте железный ящик на подъемник и спуститесь вниз. Двигайте ящик к двум другим ящикам (проход справа). Впереди – печатная машинка, здесь же - труп ученого, возьмите у него листы с докладом. Спустившись на красном подъемнике, вы встретите пару усиленных ликеров. От своих собратьев они отличаются тошнотворно-зеленоватым цветом тела и длинными когтями и, кроме того, любят прыгать – будьте осторожны. Нажмите рубильник и возвращайтесь наверх к вентиляции (откуда Клэр свалилась). Теперь можно зайти в лифт и спуститься в лабораторию Амбреллы.

Umbrella Lab

Перестреляйте мертвецов (используйте оружие с большим радиусом поражения) и зайдите в вагон; Шерри там почему-то не окажется. Посетите небольшую комнату с пишущей машинкой и сундуком. Первая половина похождений в лаборатории практически полностью аналогична прохождению сценария А, только Lab Key Card лежит в комнате, где Леон нашел огнемет, а P. Room Key – в большой лаборатории. Но вот дальше... Как только вы сожжете гигантского мотылька и вернетесь в комнату с мониторами (Monitor Room), то встретите Аннет Беркин - мать Шерри. Оказывается, G-вирус спрятан в медальончике Шерри! На мониторе Аннет увидит, как ее драгоценную дочку пытается поймать Большой Парень, и быстренько убежит. Теперь соберите все травки/патроны/баллончики, какие еще остались, – сюда вы больше не вернетесь. Поднимитесь наверх и идите в большую дверь (в East Shaft), которую не смог открыть Леон, но может открыть Клэр. Приготовьтесь к встрече с ликерами - придется изрядно попотеть, но оно того стоит – вы получите Узи! А теперь спуститесь на лифте туда, где двигали тяжелый ящик, заберитесь на этот самый ящик, а с него – на два соседних. Откройте дверь P. Room Key`ем и готовьтесь к очередной встрече с Тираном - не бойтесь, драться не придется, он по собственной глупости свалится в огонь, правда, перед этим включит систему самоуничтожения базы. Вернитесь к энергоблоку (в центр шахты) - увидите плачущую Шерри, склонившуюся над телом мамы; рядом валяется пистолет Эйды. Когда Аннет умрет, возьмите у нее Master Key, используйте его на компьютере в лифте - Клэр и Шерри приедут на платформу. Заходите в поезд, бегите во второй вагон – там возьмете с пола Platform Key, тут же стоит сундук. Берите веточки (баллончики) и оружие помощнее, но учтите, что один слот в инвентаре должен остаться у вас свободным. Теперь - снова на перрон; как только вы откроете металлическую дверь, начнется отчет времени, до взрыва у вас в запасе ровно 5 минут, ой, уже 4 минуты 58 секунд... Быстрее! Через железнодорожный мост - на противоположную платформу, за решеткой возьмите два Joint Plug. Под мостом есть железная дверь, за ней - генератор, вставьте в него Joint Plug и приготовьтесь к встрече с боссом. Вы не верили, что Большой Парень – Тиран? Ну, теперь-то убедились? Он изрядно обгорел, но все так же опасен. Когда вас изрядно поцарапают, наверху появится темная фигурка... (По-моему, это. С того света, что ли, она пришла помочь вам?) Эйда (или это все-таки не она?) скинет вам ракетницу - отбегите от Тирана и возьмите ее; из нее можно сделать всего два выстрела, но хватит и одного. Все, прощай, Большой Парень. Возвращайтесь на перрон, постреляйте голеньких зомби. В противоположном конце перрона есть переключатель - откройте ворота и скорее пробирайтесь в поезд к Шерри. Забегайте в кабину, опустите рычаг – поезд тронется. Смотрите заставку. Что, опять думаете, что это конец? Идите во второй вагон... Ой, Шерри, во что же превратился твой папа! Быстренько забейте его и покиньте вагон. Смотрите финальную заставку. Умеют люди из Capcom делать игры, правда?

Claire A Scenario 1st

Теперь можете начать проходить сценарий «А» за Клэр (Claire A Scenario 1st) – еще одно прекрасное приключение, прохождение которого не составит для вас особого труда - все предметы и ключи находятся там же, где и в предыдущем случае, разве что монстры кое-где поменялись местами. Но вот заставки будут уже несколько иными; кроме того, нам лишний раз дадут поиграть за Шерри, а еще придется приготовить для девочки вакцину, чтобы из нее не вылупилась такая же тварь, как из Бена (помните несчастного журналиста?).

Leon B Scenario 1st

Во втором сценарии за Леона вы встретитесь с Шерри, а бедняжка Эйда теперь погибнет по-другому - ее убьет Тиран. И еще: Магнум теперь лежит в сейфе в офисе S.T.A.R.S. – не забудьте взять эту замечательную пушку.

P.S. Да, и финальная заставка будет несколько другая.

Секретные сценарии

Ссылки на эти сценарии появляются в опции Special, там же, где находится картинная галерея игры и где можно повторно посмотреть заставки.

The 4th Survivor

Возможность поиграть за секретный персонаж появится, если вы пройдете второй сценарий (не важно, Leon B или Claire B) с рейтингом «А», - это нелегко, но это того стоит! Четвертый выживший - ни кто



иной, как Ханк, секретный агент Umbrella, один из тех, кто пытался прикончить Вильяма. Писать прохождение по 4th Survivor - довольно нелепое занятие, поскольку бежать вам придется из комнаты в комнату (всегда открыта только одна дверь), но это не просто бег – это марафон наперегонки со смертью! У Ханка изначально приличный арсенал оружия: шотган, 150 патронов для пистолета, Магнум, но ни как следует подлечиться, ни пополнить боекомплект вам не дадут. Зато врагов - толпы, это будет бойня, и бить преимущественно будут вас. В конце концов, вы встретите Большого Парня, которого должны убить, слышите, УБИТЬ! Просто обязаны. Потом отправитесь к своим. А значит, Ханк доставит-таки ампулу с G-вирусом, сведя на нет все старания Леона, Клэр, Эйды, Аннет и Вильяма. Каков герой - наверняка, капитана получит!

Extreme Battle

Вы сможете поиграть в экстремальном режиме, если закончите второй сценарий с рангом «А» (также опция Extreme Battle может появиться, если вы просто хорошо прошли игру). Extreme Battle - резня в лаборатории Umbrella, на трех уровнях сложности, за одного из четырех персонажей - Леона, Клэр, Эйду или... ну, вы соскучились по секретным персонажам? За Криса Редфильда! Братик Клэр с ружьем на плече - такой, каким мы помним его со времен первого Resident Evil`a.

Tofu

Определенно, создатели RE испытывают маниакальную страсть к секретам! Итак, если вы пройдете игру 6 раз (имеется в виду 6 сценариев А – В – А – В – А – В) с рангом «А» (6 раз!), то получите еще один сверхсекретный персонаж – большой кусок торта по имени То-Фу. Это прикол создателей игры. Вооружен наш храбрый прямоугольный боец только ножом (приходится постоянно прятаться в «мертвые зоны», чтобы махать тесаком), и его приключения аналогичны похождениям Ханка. А когда вы убьете Большого Парня (сделать это можно, забравшись наверх)... впрочем, зачем, вам рассказывать, что будет тогда...

Дмитрий Смыслов

Sim City 3000

Сразу предупреждаю, что зто руководство рассчитано на тех, кто видит Sim City впервые. Опытным игрокам покажется, что я разъясняю прописные истины, но вспомните себя. Сколько вопросов возникало у вас самих в первые дни игры? Начиная работу над нижеследующим руководством, я прежде всего хотел максимально облегчить жизнь тем, кто только открывает для себя фантастический мир стратегий от Maxis. Опять же, не ждите каких-либо “рецептов победы” или описания беспроигрышной стратегии – для SC3000 таких вещей просто не существует. За каждым новым нажатием на New game следует то самое потрясающее действо, которое мы называем Игрой. А хорошая игра, как известно, никогда не бывает предсказуемой.

Рекогносцировка

Итак, карта сгенерилась, и все готово к строительству. Для начала нужно хорошенько рассмотреть доставшуюся вам делянку и определиться с ее сильными и слабыми сторонами. К первым относятся обширные плоские участки, ко вторым – всяческие “складки рельефа”. Для ведения строительства их придется выравнивать, что требует подчас значительных финансовых затрат, которые на дебютном этапе могут оказаться фатальными. Поэтому для первых кварталов выберем самую большую равнину. Идеальным вариантом будет, если она окажется в углу карты или хотя бы у края, зачем зто нужно, объясню чуть позже. На данном этапе торопиться не стоит, игра все равно на паузе. А вот ошибка в первоначальной планировке потом может дорого обернуться. После облюбования подходящего места переходим непосредственно к строительству.

Строительство

Первым городским сооружением должна стать злектростанция. Без достаточного знергообеспечения районы даже не начнут развитие. Идеальнос место для станции – угол карты. Почему? Дело в том, что область загрязнения от любых ваших сооружений имеет форму круга, центр которого приходится на источник. А когда вы располагаете какую-нибудь “коптилку” в углу, 3/4 загрязнения уходит за пределы карты к вашим соседям (после такого варианта можно подумать, что кто-то из разработчиков SC3000 пожил некоторое время в наших “коммуналках”). И что наиболее приятно, соседи на такую подлянку не способны. Исходя из этого, наилучшее место для промышленных районов – границы игрового поля.

Первоначальное количество доступных для строительства станций зависит от стартового года игры. В любом случае, лучший вариант на раннем этапе – зто угольная злектростанция. Как говорится, “лучшее соотношение цены и качества”. При небольшой стоимости она предоставит достаточно знергии для развития города. Единственный минус – высокая степень загрязнения воздуха, так что вряд ли кто-то захочет жить по соседству. Придется разориться на постройку дороги и линий злектропередачи от станции к будущим жилым районам, которые лучше расположить на некотором удалении от нее. Если предоставленный вам участок земли разделен рекой, то целесообразно на большем берегу располагать жилые и коммерческие кварталы, а на меньшем – источники повышенного загрязнения: промышленные предприятия и злектростанции. Правда, придется заплатить за постройку мостов и переброску через реку коммуникаций, но в итоге все затраты возместятся, ведь такая планировка повысит цену земли, хотя об зтом позже.

Переходя к рассказу о дальнейшем планировании города, нужно упомянуть, что очень важно отслеживать возраст злектростанций. Старея, они дают меньше знергии, а полностью выработав ресурс – взрываются. Естественно, до зтого доводить нельзя. Если рванет угольная или газовая – при зтом полгорода всего лишь останется без света, а вот при взрыве атомной станции есть все шансы получить второй Чернобыль. Кстати, именно с использованием атомной знергии связан наибольший риск - зти станции крайне уязвимы при стихийных бедствиях, так что шальной торнадо вполне может устроить вам локальный апокалипсис. Лучшая тактика: за 4-5 лет до истечения срока годности построить новую злектростанцию, после чего пустить на снос старую. Это избавит вас от опасности вероятного взрыва и потери знергии частью районов города. Также при первой возможности переходите на новые, более чистые и безопасные, источники знергии. Конечно, цена мегаватт-часа получится несколько выше, но жители ваш шаг оценят.

Что интересно, теперь нужно думать и о расположении станции на местности. Если вы отдали предпочтение зкологически чистой знергии ветра, то лучше всего располагать “мельницы” на возвышенностях (чем выше, тем сильнее дует, - об зтом и в manual'е написано).

Позаботившись об злектрификации, можно переходить к застройке жилых массивов. Немного теории. В SC3000, как и в его предшественниках, нет постройки домов как таковых. Ваше непосредственное участие в раз-



Ваш аппарат всегда готов помочь

витии города ограничивается делением приглянувшейся территории на зоны, которые застраиваются без дальнейшего вашего вмешательства, в зависимости от выбранной специализации.

В SC3000 предусмотрено 6 типов городских зон: жилые, коммерческие, промышленные, морские порты, аэропорты и свалки. В основном, вам придется иметь дело с первыми тремя типами, которые, в свою очередь, делятся в зависимости от плотности заселения и использования на light, medium и dense. То есть, скажем, light commercial – это небольшие частные магазинчики, а dense – уже респектабельные многоэтажные коммерческие центры. То же самое применительно к residental и industrial. Кстати, если выделить большую территорию на достаточном расстоянии от города под light industrial, то получите ферму. Проблема продовольствия в SC3000 никак не отражена, так что все эти "фазенды" – не более чем красивые домики, но глаз радуют.

Ваш советник по городскому планированию рекомендует на раннем этапе развития использовать light зоны, однако я не разделяю этого мнения. Да, более "высокие" зоны дороже, но и отдача от них больше (определяется числом налогоплательщиков на единицу площади). Причем на dense зонах могут стоять постройки light- и medium-класса, то есть, потратившись сейчас, потом не придется разоряться на снос старых домов и перекраивание территории под увеличившееся население. Правда, чрезмерное увлечение небоскребами связано с повышенным загрязнением и дорожными пробками, но это все решаемо. Об этом - несколько позже.

Для первичного развития районы должны быть обеспечены электричеством и подъездными путями. Неважно, что только что спланированный квартал – единственный в городе и соединять его еще не с чем, пока не обведете участок дорогой, начала строительства и не ждите. Для эффективного заселения придется провести еще и воду. О водопроводе и транспортной сети читайте в соответствующих разделах, а пока несколько слов о принципах городской планировки.

Расположенные по соседству районы так или иначе влияют на рейтинг и развитие друг друга. Никто не станет жить рядом с коптящей трубой мусоросжигателя или химическим заводом. Также мало найдется сумасшедших, решивших открыть там магазин. А вот в "одноэтажный" (light) жилой комплекс недалеко от развитого торгового центра народ ломанется валом. К чему все это? К тому, что планирование в SC3000 – это почти искусство. Переборщите с заселенностью – получите постоянные пробки, разместите квартал далеко от потенциального места работы – прослывете в глазах населения мэром, не заботящимся о горожанах, построите жилой дом по соседству с фабрикой – и все проживающие в нем буквально задохнутся, что не лучшим образом отразится на популярности вашего города. И так – всю игру, всем нужно угодить, выжать из них как можно больше денег, направляя капитал на ублажение тех, кто все еще чему-то не рад.

Неоспоримо то, что любому городу требуется связь с остальным миром. Создателям SC3000 она представляется в виде аэро- и морских портов. Принцип их постройки такой же, как и для жилых зон: разметили территорию, провели электричество, воду и дорогу и наблюдаете, как на голом участке земли появляются взлетные полосы или верфи с причалами. Естественно, все это не для красоты. Аэропорт обеспечивает приток рабочей силы и туристов, что способствует развитию, соответственно, производства и коммерции. А вот морские порты почему-то используются исключительно для грузоперевозок - видимо, вся SimNation повально подвержена морской болезни. Как и аэропорты, они способствуют развитию индустрии и коммерции. Кстати, и морские, и воздушные ворота вашего города должны иметь достаточно большую площадь, квадрат 5x5 развиваться не станет. Что самое удивительное, являясь вроде бы далеко не самыми тихими и чистыми городскими объектами, эти постройки не затормаживают развитие соседних районов. Но все равно, хотя бы из эстетических соображений, не размещайте аэропорт посреди жилых кварталов.

Последний тип городских зон – Maxis'овское нововведение – свалка. Пока нет достаточного количества свободных средств для постройки перерабатывающих предприятий, она может стать неплохим вариантом избавления от накопившегося мусора. Все, что нужно, - это отметить кусок земли подальше от заселенных кварталов и провести к нему шоссе или железную дорогу. Ни электричества, ни воды не надо. Но и свалка не резиновая, так что не пожалейте при возможности денег на постройку хотя бы простого мусоросжигателя.

Коммунальные службы

Для нормального развития любому городу нужна налаженная система коммунальных служб. Применительно к SC3000, это электроснабжение и водопровод. Конечно, в рамках этого раздела можно говорить и о транспорте, и о системе образовании, и о здравоохранении. Но в силу достаточного объема каждой из этих тем в отдельности, я решил посветить им отдельные разделы. А пока начнем с электричества.



■ Пример наиболее удачного расположения промышленных кварталов

В отличие от SC2000, вам не потребуется тянуть провода к каждому району, достаточно довести линию от электростанции до крайнего из них. Отныне роль линий электропередами между кварталами выполняют, как ни странно, улицы города. То есть, если вы строите электростанцию через дорогу от завода, то он сразу получает необходимое количество энергии и становится своеобразным передатчиком электричества соседним постройкам. А высоковольтные линии служат только для передачи электроэнергии на большие расстояния. Кстати, ваши граждане не приветствуют соседство с вышеупомянутыми конструкциями.

Для максимально возможного развития любого квартала требуется водопровод. Значит, придется прокладывать водопроводные трубы. Каждая канализационная постройка, и трубы в том числе, имеет свой радиус действия. Постройки, находящиеся в этой зоне, обеспечены водой, не попадающие в нее – нет. На практике все просто. Видите сообщение о недостаточном снабжении водой, переходите в режим прокладки труб, находите обойденный вниманием квартал, продлеваете ближайшую трубу до конца района - и все счастливы. Хорошая тактика - прокладывать трубы под дорогами.

Помимо труб, вам доступны 4 "водяные" постройки: насосная станция, водонапорная башня, опреснительная насосная станция и очистительный комплекс. Насосные станции используются для перекачки пресной воды озер и рек. Они располагаются на берегу водоема и соединяются с сетью водопроводных труб под кварталами.

Водонапорные башни выкачивают воду из подземных источников, которые, если верить help'у, находятся везде, так что строить их можно, где заблагорассудится. Стоят они вдвое меньше насосных станций, но и мощность их ниже в 2,5 раза. Зачем они введены в игру, не очень понятно, ведь чтобы перекачать 3000 кубометров воды в месяц, придется построить 2 насоса или 5 башен. В итоге насосные стан-

ции все равно обойдутся дешевле. Конечно, бывает, что свежепостроенный квартал находится на таком удалении от источника воды, что приходится ставить несколько дополнительных насосов для поддержания нужного давления в сети и прокачки воды к новостройкам. В этом случае башня может стать неплохим подспорьем. Но, исходя из этого, совет – размещайте первые кварталы недалеко от реки или озера. И к тому времени, когда потребуется большее количество воды, надеюсь, единовременные траты на насосы в размере 150$ за штуку не будут значить для вас практически ничего.

Если кварталы располагаются на береговой линии, то нужно будет построить еще и опреснительную станцию, которая также качает воду, причем по производительности ее можно сравнить с тремя обыкновенными насосами.

Во избежание загрязнения воды, подаваемой в городские кварталы, со временем стоит раскошелиться на очистительный комплекс. Для получения желаемого эффекта, естественно, потребуется подсоединить его к городскому водопроводу.

Напоследок стоит сказать, что водопроводные постройки также имеют определенный срок годности, по истечении которого они разрушаются. Так что следите, чтобы не остаться без воды или без денег, когда, скажем, одновременно придут в негодность 15 насосных станций.



■ Как говорится, прокорми себя сам

Транспорт

Еще одной необходимой составляющей полноценной жизни в современном городе является развитая транспортная инфраструктура. В SC3000 вы можете строить дороги общего пользования, хайвзи, железные дороги и метро.

Дороги общего пользования являются основным средством связи между соседними или близко расположенными кварталами. Проблема заключается в том, что они всего лишь двухполосные, и поэтому на них нередки пробки, особенно в "многоэтажных" жилых и коммерческих кварталах.

Высокоскоростные хайвэи служат для связи с удаленными районами. Пробок на них практически не бывает. Хайвэи достаточно дОроги, вот почему строить их нужно именно для того, чтобы разгрузить часть городских дорог. Хотя, если годовой доход устойчиво находится за чертой в 8000-10000, можно и раскошелиться на такую магистраль только для красоты. Однако, стоит помнить, что с приобретением этого чуда дорожной отрасли возрастут и расходы на содержание транспортной сети города. Так что, семь раз отмерьте... При пересечении с обыкновенной дорогой, хайвэй проходит над ней, поэтому обязательно придется построить с каждой стороны такого перекрестка по связующей эстакаде (on-ramp). Такие же развязки нужно будет возвести на пересечении двух хайвзев.

В SC3000 вам придется постоянно искать разумный баланс между личным и общественным транспортом. К общественному транспорту относятся автобусы, железные дороги и метрополитен. Конечно, все затраты по их постройке и содержанию пополнят расходную часть городского бюджета, но развитие такой транспортной сети может существенно снизить количество дорожных заторов, что, в свою очередь, повысит привлекательность вашего города.

При проведении дорог через реки и холмы вам автоматически будет предложено построить мосты или тоннели, естественно, если позволяют условия рельефа. Советую согласиться, так как их использование дешевле, чем проведение объездного пути или изменение ландшафта.

Безопасность

Жителям Sim City, как и всем нормальным людям, хочется спокойствия и защищенности. Для удовлетворения этой потребности вам нужно позаботиться о достойном уровне общественной безопасности. Путь решения этой проблемы прост, как все гениальное – не жалейте денег на постройку полицейских участков, тюрем и пожарных станций.

Уровень преступности напрямую влияет на привлекательность города и цену земли. Естественно, чем больше полиции в городе, тем сложнее правонарушителям творить свои темные делишки, и тем увереннее и комфортнее чувствуют себя ваши граждане. Один из важных факторов, влияющих на эффективность работы правоохранительных органов, – количество тюрем. Если задержанных некуда сажать, их приходится отпускать обратно на улицы, так что может получиться, что ваша полиция будет работать вхолостую. Советую потратиться на тюрьму по первому требованию советника по безопасности. В принципе, одного СИЗО вполне хватает на маленький город, на средний и большой – пары, максимум трех. Естественно, при условии, что вы не пустили ситуацию с охраной общественного порядка на самотек. Само собой, ваши жители не испытывают особого восторга от соседства с местной "Матросской тишиной", так что наилучшее место для тюрьмы – индустриальная зона города. Само собой, увеличение бюджета полиции непременно обернется увеличением эффективности работы стражей порядка.

Еще одна городская проблема – это пожароопасность ваших зданий. Для предупреждения возгораний следует иметь хорошо развитую систему пожарных станций. В отличие от полицейских участков, их можно строить не по всему городу, а только в "зонах риска". Наиболее подвержены пожарам производственные районы, однако не стоит недооценивать жилые и коммерческие зоны. Уровень опасности можно несколько понизить, обеспечив квартал стабильным водоснабжением, но квалифицированный персонал все равно остается основным средством борьбы с пожарами. Еще одним средством увеличения эффективности и оперативности работы пожарных команд является внедрение некоторых городских программ, например, оборудование построек пожарной сигнализацией. Ну и, само собой, увеличение финансирования пожарного департамента.

И полицейские, и пожарные участ-

ки имеют зоны эффективного охвата. В районах, на которые он распространяется, оперативные команды сами реагируют на ЧП и автоматически принимают соответствующие меры. Старайтесь, чтобы ни один из районов города не остался "неохваченным".

Возможны и лесные пожары, поэтому, если по соседству с домами вы решили оставить лесной массив и создать свое подобие Измайловского парка, побеспокойтесь о достаточном количестве пожарных станций поблизости. Как ни странно, но зоны охвата расширяются при увеличении финансирования соответствующего департамента.

Если же проблемный квартал не попадает в охраняемую область, то вы сами можете организовать выезд бригады на место происшествия. Количество прибывающих на помощь отрядов всегда равно количеству соответствующих участков в городе, иными словами, не ждите на месте подавление бунта прибытия 5 полицейских команд, если у вас всего 2 участка на весь город.

Развлечения

Народ обожает, когда о нем заботятся. Значит, придется серьезно заняться проблемой всяческого угождения вашим подопечным. Никто не захочет купить жилье там, где нельзя хорошенько развлечься. Вот почему нужно будет потратить немалые деньги на постройку парков, фонтанов, детских аттракционов, стадионов и прочего. Чаще всего вашим жителям хватает лишнего парка, чтобы успокоиться и не канючить, что ваш город самый скучный в стране. Мнение жителей о развлечениях в городе, в принципе, никак не влияет на ваши доходы (куда страшнее проблемы преступности и загрязнения), а вот рейтинг мэра может пострадать. Не спорю, иногда жалко строить парк там, где в перспективе мог быть весьма прибыльный торговый центр или элитный жилой квартал, но хотя бы иногда о подопечных гражданах позаботиться стоит. Даже если это и не принесет больших денег.

Образование

Дети, как известно, наше будущее. Соответственно, вам придется позаботиться об их своевременном и достаточном образовании. Представители SimNation обучаются в школах и колледжах, а также занимаются "самообразованием", посещая музеи и библиотеки. Нужно сказать, что система образования – одна из основных расходных статей городского бюджета. Причем основные расходы будут связаны с системой начального образования - постройка очередной школы вполне может привести к дефициту бюджета. Однако, не переживайте - высокий уровень образования снижает преступность, ведет к внедрению более прогрессивных методов производства, что, в свою очередь, уменьшает загрязнение. Да и вообще, ваши граждане чувствуют себя гораздо счастливее, зная, что их дети не болтаются на улице. А счастливый человек куда как охотнее платит налоги. Подросшие детки продолжают образование в колледжах. Да, не стоит забывать, что народ охотно ходит по музеям и библиотекам. Делайте выводы...

Здравоохранение

Здоровье и долголетие нации должно волновать вас нисколько не меньше, чем прочие проблемы города. Средняя продолжительность жизни ваших граждан составляет примерно 59 лет. Однако в ваших силах довести эту величину и до 90 лет. И при этом никто не просит заниматься серьезной медицинской наукой, достаточно лишь хорошо наладить систему здравоохранения. В SC3000 имеется единственная медицинская постройка – больница. Именно их количеством и уровнем финансов, выделяемых департаменту здравоохранения, определяется адекватность медицинской системы нуждам города. Также в деле охраны здоровья граждан может помочь внедрение соответствующих муниципальных программ.

Финансы

Ну, как говорится, "а теперь, Маша, о главном". Да-да, именно о главном, ведь, как ни печально это признавать, но вся ваша градостроительная деятельность будет направлена именно на получение как можно большего количества презренного металла. Да и вообще, весь процесс игры можно условно поделить на две части: поиск свободных денег и их превращение в конкретные постройки.

Для начала разберемся с общими понятиями. Валюта в SC3000 называется Simoleons, если кому-то интересно. Городская казна складывается именно из этих симолеонов, которые идут на проведение всяческих операций и на дальнейшее развитие города. Как показывает практика, деньги имеют свойство кончаться, и если такая участь постигнет ваш город, то вы лишитесь возможности вести любое дальнейшее строительство. Однако финансирование городских департаментов и принятых программ будет продолжаться, загоняя вас в еще более глубокую финансовую яму. Что гуманно, вы должны не "бюджетникам" – установленные обязательные выплаты будут осуществляться в любом случае – а как бы самому себе, так что примите это к сведению. До определенного предела бюджет можно держать в минусе, но учтите, что при таком раскладе в один прекрасный день ваши жители начнут думать о новом мэре.

Всегда быть в курсе финансовых новостей вам поможет экран городского бюджета, который имеет два вида: отчет о расходах и отчет о доходах.

Расходы составляют: городские программы, выплаты по сделкам с соседями и по займам и финансирование городских департаментов. Напротив каждой статьи бюджета расположены два числа. Первое показывает сумму, затраченную на соответствующую сферу с начала года до текущего момента, второе – предполагаемый уровень затрат к концу года. Здесь вы можете регулировать количество выделяемых денег для каждого из департаментов, перемещая влево-вправо специальный бегунок. Но при этом у каждого департамента есть определенный минимум денег в год для нормальной работы, исходя из потребностей вашего города. Естественно, не рекомендуется снижать финансирование ниже этого уровня.

Доходы складываются из поступлений от некоторых городских программ, а также от выплат по договорам с соседями и бизнесменами. Но основным их источником, конечно же, являются налоги. Вы можете устанавливать их размер отдельно для жилых, коммерческих и промышленных зон. Налоги являются мощным инструментом регулирования развития вашего города. Их повышение приносит дополнительный доход, но может вызвать недовольство граждан и даже их частичный отток из города. Снижение налогов влечет за собой скачок в развитии выбранной области и более благосклонное отношение населения. Однако, не спешите заниматься благотворительностью при каждом упоминании представителей населения о "непосильном налоговом бремени" - им всегда хочется платить меньше (а кому не хочется?), а на одних только сделках с соседями далеко не уедешь.

Упомянутые выше сделки с соседями и бизнесменами нужно разобрать подробно. Время от времени мэры соседних городов обращаются к вам с предложениями о сотрудничестве



■ Ветряные и солнечные электростанции лучше размещать на холмах

в области снабжения электроэнергией и водой или переработки мусора. Предположим, что у вас в городе некоторый энергетический кризис, а свободных денег на постройку дополнительной электростанции нет. Протяните электролинию до границы карты и подтвердите желание установить связь с соседним городом. Через некоторое время появится сообщение о том, что соседи готовы предоставить вам некоторое количество электроэнергии. В итоге, вы получаете нужные мегаватты, а соседи – ежемесячные денежные вливания. Естественно, возможна и обратная ситуация, но для этого вы сами должны иметь определенный избыток энергетических ресурсов. Жалко только, что вы сами обратиться с предложением о сотрудничестве не можете – договорная инициатива принадлежит исключительно соседям. Со временем ваш партнер может предложить пересмотреть условия сделки - чаще всего, попросит больше энергии, само собой, за большую оплату. Вы вольны согласиться на новые условия или оставить все по-прежнему. Сделку можно расторгнуть в любой момент, но при этом придется заплатить неустойку, размер которой зависит от объема заключенных соглашений. Также они расторгаются, если вы уничтожите межгородскую коммуникацию (дорогу, трубу, электролинию).

Такие же договоры могут заключаться относительно водоснабжения и переработки мусора. Естественно, для обмена водой нужно провести трубопровод, а для мусора – шоссе или железную дорогу. Напоследок посоветую внимательно прочитывать условия предлагаемого договора и реально оценить собственные возможности. Неприятно будет, если сосед завалит вас мусором, пусть даже и за деньги.

Помимо соседних городов, сделки можно заключать и с коммерческими структурами. Их основной интерес – получение участков в вашем городе для возведения собственных построек. В принципе, денег такие контракты приносят достаточно много, но, как известно, если где-то что-то прибыло, значит где-то что-то убыло. Размещение в городе подобных “строек века” ведет к росту загрязнения и преступности, да и жители соседних кварталов начинают активно паковать вещи. Так что решаться на подобные сделки стоит только при опасном положении с городскими финансами и возможности поставить полученное здание где-нибудь на отшибе, иначе получите дополнительные проблемы.

Еще одним сомнительным способом пополнить бюджет являются банковские ссуды. Они выдаются в диапазоне от 5000 до 25000 симолеонов сроком на 10 лет. По истечении срока вы обязаны вернуть ссуду с процентами. Учитывая то, что возвратить придется где-то около 150% первоначальной суммы, обращаться в банк следует только при полной уверенности в своей грядущей платежеспособности. Что интересно, раньше истечения указанного срока вернуть долг нельзя.

Напоследок - несколько универсальных советов касательно финансов. Если вас пугают размеры ежегодных потерь:

- остановите всякое строительство. Не исключено, что остатки денег будут потрачены прежде, чем новостройки начнут приносить доход;
- снизьте уровень финансирования городских департаментов. Конечно, такой подход не замедлит отразиться на их эффективности, но он может дать вам временную передышку на накопление капитала;
- откажитесь от использования некоторых городских программ. Правда, отказываться придется не от некоторых, а от большинства проектов, потому как практически все они убыточные;
- пересмотрите условия сделок с соседями. Может оказаться, что вы уже давно в состоянии обеспечивать нужды города самостоятельно, а деньги ежемесячно выкладываете “по старой памяти”. Только все-таки постарайтесь дождаться очередного предложения о пересмотре условий. Во время переговоров можно прекратить деловые отношения, не выплачивая неустойку.

Для увеличения размера доходов:

- повысьте налоги. Только не перестарайтесь, чтобы люди не побежали из города;
- внедряйте прибыльные городские программы (платные парковки, легализация азартных игр и т.д.). Конечно, в силу их немногочисленности, сверхдоходов ждать не стоит, но хоть какое-то подспорье будет;
- заключите приносящие деньги сделки с соседями. Если у вас в городе избыток, скажем, свободных свалок или перерабатывающих предприятий, не спешите их ликвидировать. Предложите свои услуги соседям, не задаром же, в конце концов;
- возьмите банковскую ссуду. Но учтите, это крайнее средство, у вас есть все шансы попасть в долговую кабалу.

Загрязнение

Здоровье жителей неотрывно связано с состоянием окружающей среды. Вам придется приложить немало усилий, чтобы воздух и вода в вашем городе оставались чистыми и безопасными.

Основными источниками атмосферного загрязнения являются транспорт и промышленные предприятия. А если к этому прибавить дорожные пробки, то ситуация становится просто удручающей. Сохранить над городом чистое небо поможет развитие сети общественного транспорта (видимо, по городу будут ходить только троллейбусы и трамваи) и переход на высокотехнологичное производство. Также нужно разбивать побольше парков; помимо развлечения жителей, они еще и очищают атмосферу.

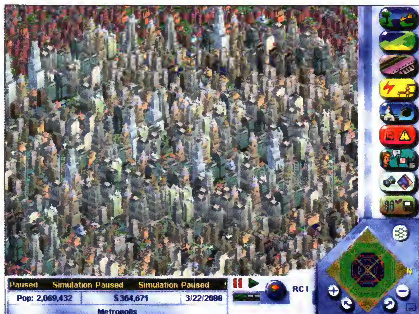
А вот для решения проблемы грязной воды придется применять технологические решения. Рано или поздно вашему городу понадобится очищающий комплекс (а может, и не один), который существенно снизит содержание вредных примесей в питьевой воде.

Кроме этого, не помешает и внедрение экологических программ, например, дополнительные налоги с “грязных” производств.

Стихийные бедствия



■ И как рядом с этим можно жить?



■ Неслабый коммерческий районничк?

Помимо внутренних проблем, будьте готовы к неприятностям, появление которых предсказать невозможно. Я говорю о стихийных бедствиях. Разработчики решили не усложнять и без того нелегкую жизнь мэра и приготовили вам только 5 “сюрпризов”: пожар, общественные волнения, землетрясение, торнадо и атаку пришельцев. Контролировать ход событий вы можете только в первых двух случаях - есть возможность послать на место неприятностей отряды полиции и пожарников. Когда же город имеет дело с капризами природы и инопланетянами, ваши органы безопасности бессильны. Но при этом можно уменьшить потери среди населения, заранее предупредив их о надвигающейся опасности. Для этого используйте сирену раннего оповещения. Услышав ее, жители спешат укрыться в безопасном месте и не подвергаются существенной опасности. Забота об оперативности подачи сигнала целиком и полностью лежит на вас, так как только вы имеете доступ к сирене. Однако, не объявляйте тревогу понапрасну, вспомните притчу о пастушке и волках. Для тех, кто не понял – ложные тревоги снижают бдительность горожан, и в момент реальной опасности они могут просто не отреагировать, считая, что это – очередная тренировка.

Советники

Справиться одному со всеми городскими проблемами, конечно, очень сложно даже на мизерной карте. Однако часть забот можно перевалить на помощников. Для этого в SC3000 введены консультанты по различным вопросам. Всего их семеро:

Mortimer Green – советник по финансам. У него всегда можно узнать оперативную информацию о городском балансе и рекомендуемом уровне налогов для каждого типа зон.

Moe Biehl – начальник транспортного цеха :) . Он готов проконсультировать по проблемам транспортной сети города и дать рекомендации, на что следует обратить особое внимание.

Constance Lee – отвечает за городское планирование. В ее компетенцию входят вопросы расширения и последующего максимального развития городских зон.

Karen Frawl – представительница “зеленых” в вашей администрации. Всегда готова помочь в вопросах, касающихся окружающей среды и указать пути ее поддержания в приемлемом состоянии.

Maria Montoya – эта бравая латиноамериканка отвечает за вопросы общественной безопасности. В ее подчинении находятся силы полиции и пожарной охраны.

Randall Shoop – советник по образованию, здравоохранению и развлечениям. Достоин всяческого уважения, так как, занимаясь сразу тремя ответственными областями городской жизни, ничего не упускает и всегда готов помочь грамотным советом.

Gus Oddman – специалист по городским коммунальным службам. Если возникают вопросы по поводу электро- и водоснабжения, обращайтесь к нему.

У каждого из ваших советников всегда можно получить консультации относительно целесообразности внедрения предлагаемых программ и заключаемых договоров (естественно, если программы и договоры подпадают под их юрисдикцию).

Программы

Инициаторами внедрения муниципальных программ выступают региональные общественные организации. По большей части, программы выкачивают деньги из бюджета, но при этом помогают в решении некоторых проблем. Например, можно в 2 раза снизить расценки на пользование городским транспортом. Это потребует увеличения ассигнований на его содержание, но привлечет пассажиров. А чем больше народу пользуется автобусами и метро, тем меньше пробок на улицах, и тем меньше загрязнение воздуха. Некоторые программы, такие, как легализация азартных игр, приносят доход, но их единицы.

Специальные постройки

Одна из новинок SC3000 - так называемые landmarks. Это наиболее известные архитектурные сооружения со всего мира. Строятся абсолютно бесплатно, доход не приносят, на популярность и рейтинг города не влияют, и вреда от них никакого. Короче говоря, красивые, но абсолютно бесполезные здания.

Призы

Время от времени жители или вышестоящие органы власти будут предоставлять вам новые здания. По большей части, они не влияют на финансы, а выступают только как украшение города и символ определенных успехов. Возведение этих построек может быть бесплатным, а может потребовать определенной наличности. Но, если за здание нужно платить, то оно будет иметь какую-нибудь отдачу. Скажем, если вы построили лучшую в регионе систему образования, то есть все шансы, что муниципалитет разрешит разместить в городе университет, взяв на себя затраты по его строительству. Или благодарные жители подарят вам персональный особняк или поставят памятник. Все это – чистое украшательство. А вот, скажем, за маяк нужно будет выложить 5000$, но он может привлечь дополнительное количество туристов, что не замедлит отразиться на развитии коммерческого сектора города. Такие строения могут производить и отрицательный эффект. Например, военная база развивает производство и коммерцию, но при этом увеличивает уровень преступности.

Напоследок

Ну, вот практически и все. Напоследок еще раз выражу надежду, что этот материал поможет вам разобраться если не во всех, то в большинстве нюансов прекрасной стратегии под названием Sim City 3000. Спасибо разработчикам за отличную игру. Ее долго ждали, о ней немало говорили и, выйдя, она не разочаровала поклонников. Играйте в SC3000, она того стоит.

▲

Alpha Centauri

Если вам просто необходимо получить несколько единиц энергии не совсем честным путем, а получить статус Cheater совсем не хочется, то необходимо просто изменить число в файле сохраненной игры по следующиму адресу:
Если играете за Gaians - 2608
Если играете за Hive - 46c4
Если играете за University - 6780
Если играете за Morganites - 883c
Если играете за Spartans - a8f8
Если играете за Believers - c9b4
Если играете за Peasekeepers - ea70



Пример: Вы играете за University и у вас 10 единиц энергии. По адресу 6780 у вас будет примерно следующее - 0A00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000... Измените 0A 00 00 (10) на 40 42 0F (1,000,000.)

Baldur's Gate

Для того, чтобы можно было свободно просмотреть все заставки, откройте любой текстовой редактор (например Notepad) и загрузите в него файл *Baldur.ini*, который находится в том каталоге, куда вы проинсталировали игру. Вам необходимо добавить в файл следуещее:

[Movies]
DEATHAND=1
REST=1
BGSUNSET=1
BGENTER=1
IRONTHRN=1
PALACE=1
TAVERN=1
DUNGEON=1
BGSUNRIS=1
CAMP=1
WYVERN=1
BHAAL=1
SEWER=1
ENDMOVIE=1
ELDRCITY=1
MINEFLOD=1
ENDCRDIT=1
GNOLL=1
NASHKELL=1
BG4LOGO=1
TSRLOGO=1
BILOGO=1
INFELOGO=1
INTRO=1
FRARMINN=1

В том же *Baldur.ini* необходимо добавить линию *Cheats=1* в разделе *[Game Options]*, сохранить файл и запустить игру.

Запустив программу, нажмите Ctrl-Tab чтобы вывести консоль в которой вам предстоит набирать читы. Наберите коды таким образом, как они написаны ниже, и нажимайте после каждого кода Enter.

CreateCreature("yyy") - создает какого либо монстра либо NPC (yyy - имя монстра или NPC, имеет ограничение в шесть символов)

Пример: *CreateCreature("Ray")* создает gibberling'a.
CreateCreature("Khalid") создает Khalid'a
CreateCreature("Noober") создает лучшего NPC в игре ;)
SetCurrentXP("8900") у всех членов вашей партии количество Experience point становится равным 8900.
CreateItem("xxx") - создает какой либо предмет. (xxx - код предмета)

Коды предметов:
AMUL01 - Necklace of Missiles
AMUL02 - Necklace
AMUL04 - Studded Necklace with Zios Gems
AMUL05 - Bluestone Necklace
AMUL06 - Agni Mani Necklace
AMUL07 - Rainbow Obsidian Necklace
AMUL08 - Tiger Cowrie Shell Necklace
AMUL09 - Silver Necklace
AMUL10 - Gold Necklace
AMUL11 - Pearl Necklace
AMUL12 - Laeral's Tear Necklace (3000 gp)
AMUL13 - Bloodstone Amulet
AMUL14 - Amulet of Protection +1
AMUL15 - Shield Amulet
AMUL16 - Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)
AROW01 - Arrow
AROW02 - Arrow +1
AROW03 - Arrow of Slaying
AROW04 - Acid Arrow
AROW05 - Arrow of Biting
AROW06 - Arrow of Detonation
AROW07 - Arrow or Dispelling
AROW08 - Arrow of Fire
AROW09 - Arrow of Ice
AROW10 - Arrow of Piercing
AROW11 - Arrow +2
AROW1A - Arrow +2
AX1H01 - Battle Axe
AX1H02 - Battle Axe +1
AX1H03 - Battle Axe +2
AX1H04 - Throwing Axe
AX1H05 - Throwing Axe +2
BELT01 - Girdle
BELT02 - Golden Girdle
BELT03 - Girdle of Bluntness
BELT04 - Girdle of Piercing
BELT05 - Girdle of Sex Change
BLUN01 - Club
BLUN02 - Flail
BLUN03 - Flail +1
BLUN04 - Mace
BLUN05 - Mace +1
BLUN06 - Morning Star
BLUN07 - Morning Star +1
BOLT01 - Bolt
BOLT02 - Bolt +1
BOLT03 - Bolt of Lightning
BOLT04 - Bolt of Biting
BOLT05 - Bolt of Polymorphing
BOLT06 - Bolt +2
BOOK01 - Magical Book
BOOK02 - Spell Book
BOOK03 - +1 con
BOOK04 - +1 str
BOOK05 - +1 dex
BOOK06 - +1 int
BOOK07 - +1 chr
BOOK08 - +1 wis
BOOK09 - Normal Book
BOOT01 - Boots of Speed
BOOT02 - Boots of Stealth
BOOT03 - Boots of the North
BOOT04 - Boots of Avoidance
BOOT05 - Boots of Grounding
BOW01 - Composite Long Bow
BOW02 - Composite Long Bow +1
BOW03 - Long Bow
BOW04 - Long Bow +1
BOW05 - Short Bow
BOW06 - Short Bow +1
BOW07 - Long Bow of Marksmanship
BOW08 - Eagle Bow
BRAC01 - Bracers of Defense AC 8
BRAC02 - Bracers of Defense AC 7
BRAC03 - Bracers of Defense AC 6
BRAC04 - Bracers of Archery
BRAC05 - Bracers
BRAC06 - Gauntlets of Ogre Power
BRAC07 - Gauntlets of Dexterity
BRAC08 - Gauntlets of Fumbling
BRAC09 - Gauntlets of Weapon Skill
BRAC10 - Gauntlets of Weapon Expertise
BULL01 - Bullet
BULL02 - Bullet +1
BULL03 - Bullet +2
CHAN01 - Chainmail
CHAN02 - Chainmail +1
CHAN03 - Chainmail +2
CHAN04 - Splint Mail
CHAN05 - Splint Mail +1
CHAN06 - Mithril Chain Mail +4
CLCK01 - Cloak of Protection +1
CLCK02 - Cloak of Protection +2
CLCK03 - Cloak of Displacement
CLCK04 - Cloak of the Wolf
CLCK05 - Cloak of Balduran
CLCK06 - Cloak of Non-Detection
CLCK07 - Nymph Cloak
DAGG01 - Dagger
DAGG02 - Dagger +1
DAGG03 - Dagger +2
DAGG04 - Dagger +2, Longtooth
DAGG05 - Throwing Dagger
DART01 - Dart

DART02 - Dart +1
DART03 - Dart of Stunning
DART04 - Dart of Wounding
HALB01 - Halberd
HALB02 - Halberd +1
HALB03 - Halberd +2
HAMM01 - War Hammer
HAMM02 - War Hammer +1
HAMM03 - War hammer +2
HELM01 - Helmet
HELM02 - Helm of Opposite Alignment
HELM03 - Helm of Glory
HELM04 - Helm of Defense
HELM05 - Helm of Infravision
HELM06 - Helm of Charm Protection
HELM07 - Helm of Balduran
LEAT01 - Leather Armor
LEAT02 - Leather Armor +1
LEAT03 - Leather Armor +2
LEAT04 - Studded Leather Armor
LEAT05 - Studded Leather Armor +1
LEAT06 - Studded Leather Armor +2, missile attraction
LEAT07 - Studded Leather Armor +2
LEAT08 - Shadow Armor
MISC01 - Winter Wolf Pelt
MISC07 - Gold Piece
MISC12 - Ankheg Shell
MISC13 - Samuel (body)
MISC16 - Fire Agate Gem
MISC17 - Lynx Eye Gem
MISC18 - Sunstone Gem
MISC19 - Turquoise Gem
MISC20 - Bloodstone Gem
MISC21 - Skydrop Gem
MISC22 - Andar Gem
MISC23 - Jasper Gem
MISC24 - Tchazar Gem
MISC25 - Zircon Gem
MISC26 - Iol Gem
MISC27 - Moonstone Gem
MISC28 - Waterstar Gem
MISC29 - Ziose Gem
MISC30 - Chrysoberyl Gem
MISC31 - Star Diopside Gem
MISC32 - Shandon Gem
MISC33 - Aquamarine Gem
MISC34 - Garnet Gem
MISC35 - Horn Coral Gem
MISC36 - Pearl
MISC37 - Sphene Gem
MISC38 - Black Opal
MISC39 - Water Opal
MISC40 - Moonbar Gem
MISC41 - Star Saphire
MISC42 - Diamond
MISC43 - Emerald
MISC44 - Kings Tears
MISC45 - Rogue Stone
MISC47 - Golden Pantaloons
MISC48 - Idol
MISC49 - Melicamp the Chicken
MISC50 - Skull
MISC51 - Lock of Nymph's Hair
MISC52 - Wyvern Head
MISC53 - Bowl of Water Elemental Control
MISC54 - Child's Body
MISC55 - Duke Eltan's Body
MISC56 - Broken Weapon
MISC57 - Broken Shield
MISC58 - Broken Armor
MISC59 - Broken Miscellaneous
MISC60 - Spider Body
MISC61 - Bottle of Wine
MISC62 - Dead Cat
MISC63 - Chew Toy
MISC64 - Telescope
MISC69 - Helshara's Artifact Fragment
MISC70 - Delorna's Statue
MISC72 - The Claw of Kazgaroth
MISC73 - The Horn of Kazgaroth
MISC74 - The Candle
MISC79 - Female Body
MISC80 - Male Body
MISC83 - Key to River Plug
MISC84 - Boo
MISC85 - Mulahey's Holy Symbol
MISC86 - Bandit Scalp
MISC87 - Contaminated Iron
MISC88 - Rabbit's Foot
PLAT01 - Plate Mail Armor
PLAT02 - Plate Mail +1
PLAT04 - Full Plate Mail
PLAT05 - Full Plate Mail +1
PLAT06 - Ankheg Plate Mail
POTN02 - Potion of Fire Resistance
POTN03 - Potion of Hill Giant Strength
POTN04 - Potion of Frost Giant Strength
POTN05 - Potion of Fire Giant Strength
POTN06 - Potion of Cloud Giant Strength
POTN07 - Potion of Storm Giant Strength
POTN08 - Potion of Healing
POTN09 - Potion of Heroism
POTN10 - Potion of Invisibility
POTN11 - Potion of Invulnerability
POTN12 - Potion of Stone Giant Strength
POTN13 - Oil of Firey Burning
POTN14 - Oil of Speed
POTN15 - Red Potion
POTN16 - Violet Potion
POTN17 - Elixir of Health
POTN18 - Potion of Absorption
POTN19 - Potion of Agility
POTN20 - Antidote
POTN21 - Potion of Clarity
POTN22 - Potion of Cold Resistance
POTN23 - Oil of Speed
POTN24 - Potion of Defense
POTN25 - Potion of Healing
POTN26 - Potion of Explosions
POTN27 - Potion of Firebreath
POTN28 - Potion of Fortitude
POTN29 - Potion of Genius
POTN30 - Potion of Infravision
POTN31 - Potion of Insulation
POTN32 - Antidote
POTN33 - Potion of Magic Blocking
POTN34 - Potion of Magic Protection
POTN35 - Potion of Magic Shielding
POTN36 - Potion of Master Thievery
POTN37 - Potion of Mind Focusing
POTN38 - Potion of Mirrored Eyes
POTN39 - Potion of Perception



POTN40 - Potion of Invulnerability
POTN41 - Potion of Power
POTN42 - Potion of Regeneration
POTN43 - Potion of Insight
POTN44 - Potion of Strength
POTN45 - Potion of Freedom
POTN46 - Potion of Stone Form
RING01 - Ring
RING02 - Ring of Fire Resistance
RING03 - Ring of Animal Friendship
RING04 - Ring of Clumsiness
RING05 - Ring of Invisibility
RING06 - Ring of Protection +1
RING07 - Ring of Protection +2
RING08 - Ring of Wizardry
RING09 - Ring of Free Action
RING10 - Gold Ring
RING11 - Silver Ring
RING12 - Onyx Ring
RING13 - Jade Ring
RING14 - Greenstone Ring
RING15 - Bloodstone Ring
RING16 - Angel Skin Ring
RING17 - Flamedance Ring
RING18 - Fire Opal Ring
RING19 - Ruby Ring
RING20 - Ring of Energy
RING21 - Ring of Infravision
RING22 - Ring of Holiness
RING23 - Ring of Folly
SCRL02 - Spell Scroll
SCRL03 - Protection from Acid
SCRL04 - Protection from Cold
SCRL05 - Protection from Electricity
SCRL06 - Protection from Fire
SCRL07 - Protection from Magic
SCRL08 - Protection from Poison
SCRL09 - Protection from Undead
SCRL10 - Cursed Scroll of Weakness
SCRL15 - Protection from Petrification
SCRL18 - Cursed Scroll of Stupidity
SCRL1B - Agannazar's Scorcher
SCRL1C - Ghoul Touch
SCRL1D - Clairvoyance
SCRL1E - Dispel Magic





SCRL1F - Flame Arrow
SCRL1G - Fireball
SCRL1H - Haste
SCRL1I - Hold Person
SCRL1K - Lightning Bolt
SCRL1L - Monster Summoning I
SCRL1M - Non-Detection
SCRL1N - Protection from Normal Missiles
SCRL1O - Slow
SCRL1P - Skull Trap
SCRL1Q - Vampiric Touch
SCRL1R - Wraith Form
SCRL1S - Dire Charm
SCRL1T - Ghost Armor
SCRL1U - Confusion
SCRL1V - Dimension Door
SCRL1Y - Improved Invisibility
SCRL1Z - Minor Globe of Invulnerability
SCRL2A - Monster Summoning II
SCRL2D - Animate Dead
SCRL2E - Cloudkill
SCRL2F - Cone of Cold
SCRL2G - Monster Summoning III
SCRL2H - Shadow Door
SCRL2I - Letter
SCRL2J - Letter
SCRL3D - Letter
SCRL56 - Cure Serious Wounds
SCRL58 - Free Action
SCRL59 - Neutralize Poison
SCRL61 - Cure Critical Wounds
SCRL62 - Flame Strike
SCRL63 - Raise Dead
SCRL66 - Grease
SCRL67 - Armor
SCRL68 - Burning Hands
SCRL69 - Charm Person
SCRL70 - Color Spray
SCRL71 - Blindness
SCRL72 - Friends
SCRL73 - Protection from Petrification
SCRL75 - Identify
SCRL76 - Infravision



SCRL77 - Magic Missile
SCRL78 - Protection from Evil
SCRL79 - Shield
SCRL80 - Shocking Grasp
SCRL81 - Sleep
SCRL82 - Chill Touch
SCRL83 - Chromatic Orb
SCRL84 - Larloch's Minor Drain
SCRL85 - Blur
SCRL86 - Detect Evil
SCRL87 - Detect Invisibility
SCRL89 - Horror
SCRL90 - Invisibility
SCRL91 - Knock
SCRL92 - Know Alignment
SCRL93 - Luck
SCRL94 - Resist Fear
SCRL95 - Melf's Acid Arrow
SCRL96 - Mirror Image
SCRL97 - Stinking Cloud
SCRL98 - Strength
SCRL99 - Web
SHLD01 - Small Shield
SHLD02 - Small Shield +1
SHLD03 - Medium Shield
SHLD04 - Medium Shield +1
SHLD05 - Large Shield
SHLD06 - Large Shield +1
SHLD07 - Large Shield +1, +4 vs Missiles
SHLD08 - Buckler
SHLD09 - Buckler
SHLD10 - Buckler
SHLD11 - Small Shield
SHLD12 - Small Shield
SHLD13 - Medium Shield
SHLD14 - Medium Shield
SHLD15 - Large Shield
SHLD16 - Large Shield
SLNG01 - Sling
SLNG02 - Sling +1
SPER01 - Spear
SPER02 - Spear +1
SPER03 - Spear +3, Backbiter
STAF01 - Quarterstaff
STAF02 - Quarterstaff +1
SW1H01 - Bastard Sword
SW1H02 - Bastard Sword +1
SW1H03 - Bastard Sword +1, Shapeshifters
SW1H04 - Long Sword
SW1H05 - Long Sword +1
SW1H06 - Long Sword +2
SW1H07 - Short Sword
SW1H08 - Short Sword +1
SW1H09 - Short Sword +2
SW1H10 - Short Sword of Backstabbing
SW1H13 - Moonblade
SW1H15 - Scimitar +3, Frostbrand
SW2H01 - Two Handed Sword
SW2H02 - Two Handed Sword +1
SW2H03 - Two Handed Sword, Berserking
SW2H06 - Spider's Bane
WAND02 - Wand of Fear
WAND03 - Wand of Magic Missiles
WAND04 - Wand of Paralyzation
WAND05 - Wand of Fire
WAND06 - Wand of Frost
WAND07 - Wand of Lightning
WAND08 - Wand of Sleep
WAND09 - Wand of Polymorphing
WAND10 - Wand of Monster Summoning
WAND11 - Wand of the Heavens
XBOW01 - Heavy Crossbow
XBOW02 - Heavy Crossbow +1
XBOW03 - Heavy Crossbow of Accuracy
XBOW04 - Light Crossbow
XBOW05 - Light Crossbow +1
XBOW06 - Light Crossbow of Speed

Close Combat 3

1. Сохраните игру, например, “Blitz Krieg” и сделайте еще одну копию - на всякий случай.

2. Откройте файл с сохраненной игрой в любом текстовом редакторе и отыщите свое имя.

3. Поднимитесь от первой буквы вашего имени на одну строчку и через семь байт вы найдете место размещения Requisition Points Remaining.

4. Замените эти два байта на FF70.

5. Сохраните измененный файл.

6. Загрузите измененный файл с сохраненной игрой и вы получите 28927 Requisition Points Remaining.

Zero Degree Fighter Combat

Для ввода нижеприведенных кодов вам необходимо воспользоваться консолью.

ADD-MRCRANKY - получить одного врага

ADD-MOB - получить 10 новых врагов

DEMOWRITE - запись файла демонстрации игры

DEMOSTOP - завершение записи файла демонстрации игры

DEMOPLAY - просмотр файла демонстрации игры

IAMBECOMEDEATH - получить Nuke

NOHEISENBERG - получить Meson Cannon

BETTERTHANTESLA - получить EMD

ONESHOTONEKILL - получить HIVE MISSILES

TAKETHESTICK - включить автопилот

CUETHECREDITS - просмотреть Credits

IMAWUSS - успешное прохождение миссии

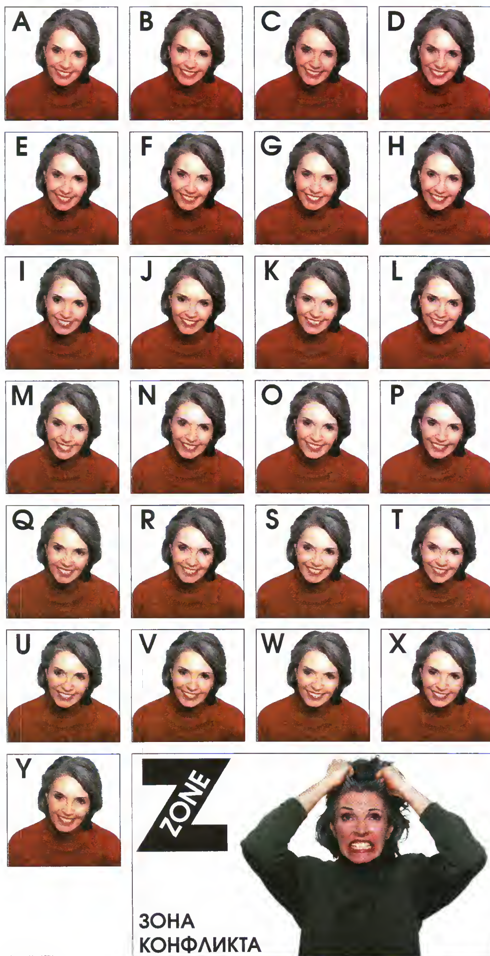
IMASISSYCRYBABY - включение Success/Fail

ZEUS-23 - получить Autocannon

GO-ME-THE-GHILLIE - получить Camoflauge

WHO-DAT-WHO-DAT-HUH - получить Avionics Package

[ASP] - Alrick



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
ZONE
ЗОНА
КОНФЛИКТА
designed by ASSA

Рахаев Михаил

Адвенчуры докомпьютерной эпохи

— А, значит, тут какая-то тайна? — воскликнул я, потирая руки.

— Очень занятно! Спасибо вам за то, что вы нас познакомили. Знаете, ведь «чтобы узнать человечество, надо изучить человека».

— Стало быть, вы должны изучать Холмса, — сказал Стэмфорд, прощаясь.

— Впрочем, вы скоро убедитесь, что это твердый орешек. Могу держать пари, что он раскусит вас быстрее, чем вы его. Прощайте!

Артур Конан Дойл

Какие имена! Какие невероятные приключения! Знаменитые сыщики, коварные преступники, спасительные улики и блестящие разоблачения — разве можно остаться равнодушным!? Миллионы людей во всем мире с упоением зачитывались детективными романами, да что говорить, - и по сей день трудно отыскать чтение увлекательнее. Некоторые книги просто засасывают тебя с головой, вырывая из реального мира. Знакомое ощущение, не правда ли? Компьютерные игры тоже славятся этим. И это не единственное, что связывает их с детективными романами. Во всей мировой литературе не найти жанра, более близкого по духу миру компьютерных игр. Дело тут даже не в интересности для читателя — в этом отношении фантастика или фэнтези ничуть не хуже, — общность более глубокая.

Вся соль в том, что детективный роман — это не только художественное произведение, но и ИГРА с читателем. В самом начале нам разъясняют обстоятельства некоего преступления. Главный герой, обычно сыщик, начинает свое расследование, и все дополнительные факты и улики честно предоставляются в распоряжение читателя. Задача игры — как можно скорее самому распутать дело и попытаться предугадать, чем все закончится. Ожидающая нас в конце развязка — это, фактически, подобие текста с ответами в конце учебника. Читая детектив, мы не просто ставим себя на место главного героя, но и как бы действуем вместо него, сверяя потом свои догадки с тем, что предусмотрено «сценарием». Да это же в точности описывает идеологию компьютерных адвенчур!

Итак, классические детективные романы были... адвенчурами докомпьютерной эпохи. Лихо сказано, а? Разумеется, имеются в виду именно классические детективы, потому что границы жанра, как это бывает, со временем сильно размылись. Популярный ныне криминальный роман и вообще многое из того, что по привычке называют «детективом», относятся скорее к жанру романа-боевика. Там погони и перестрелки («Какой детектив без погони?») из вспомогательного атрибута расследования давно превратились в самоцель, а дополнительный «интерес» заглушил ощущение игры. Или другая мода: читатель (зритель) заранее все знает, и во время чтения (просмотра фильма) остается просто пассивным наблюдателем того, как какой-нибудь оригинал вроде лейтенанта Коломбо выводит преступника на чистую воду, попутно выматывая ему все нервы.

Ну да ладно, не будем строго судить доблестного лейтенанта — у него и так жизнь нелегкая. Наше дело — компьютерные игры. А к чему тогда разговор о детективах? Не бойтесь, наш журнал вовсе не собирается печатать собственный детектив с продолжением - мы задумали эксперимент другого рода. Раз уж детективы и квесты так близки по духу, нельзя ли, допустим, взять одно из многочисленных и довольно популярных в свое время руководств на тему «Как писать детективный роман» и попробовать переиначить его в «Пособие по написанию квестов»?

Адвенчуры, они же квесты — игровой жанр, имеющий свою историю и богатейшие традиции. Мы далеки от мысли считать адвенчуры прямыми наследниками детективного романа. Например, довольно сложно определить, кто же в квесте является «преступником», и в чем именно состоит «преступление». Но ясно одно: и детектив в романе, и главный герой в квесте должны в конечном итоге полностью распутать все логические хитросплетения, придуманные автором, и благополучно прийти к финалу.

Итак, приступаем к эксперименту. За основу мы взяли «Десять заповедей детективного романа» англичанина Рональда Нокса, написанные в 1929 году (перевод В. Воронина). Выбор был обусловлен кратким и емким изложением самих заповедей — журнал-то не резиновый. Дополнительно мы сократили некоторые авторские комментарии, особенно в тех местах, где приводятся ссылки на малоизвестные сейчас романы. Курсивом отмечен исходный текст, после которого следуют наши комментарии и, возможно, альтернативный вариант (или несколько вариантов) «заповеди» применительно к адвенчурам.

I. Преступником должен быть кто-то, упомянутый в начале романа, но им не должен оказаться человек, за ходом мыслей которого читателю позволено следить.

Таинственный незнакомец, который явился неизвестно откуда, например, сошел, как это часто бывает, с борта корабля, и о существовании которого читатель никак не мог догадаться с самого начала, портит все дело. Вторую половину этой заповеди труднее сформулировать в точных выражениях, особенно в свете некоторых замечательных находок Агаты Кристи. Пожалуй, вернее будет сказать так: автор не должен допускать при изображении персонажа, который окажется преступником, даже намека на мистификацию читателя.

В детективе цель всего действа - разоблачение преступника. Укрыть от читателя нити, ведущие к его личности, - значит заведомо отказаться от игры, превращая ее в простое бытописание преступления, криминальную хронику, так сказать.

В квестах все сложнее, поскольку сюжетные линии там бывают самые разные. Сюжет — основа основ адвенчуры, но, как ни странно, им иногда вполне благополучно пренебрегают. Особенно этим грешат игры-загадки, пазловины, как их многие любовно называют. Часто в них кроме навязчиво предлагаемых одна за другой головоломок нет ни малейшего намека на то, зачем и кому все это нужно. А иногда сюжет - некая глобальная завязка: «Тут... это... Большой Злодей... так ты... того... уж постарайся, накажи мерзавца». И все. После этого игрок оказывается непонятно где, непонятно в качестве кого и без какого-либо указания на то, с чего надо начать охоту на Злодея. Конечно, мы калачи тертые, походим-побродим по округе, потыкаем мышкой по экранам и, в конце концов, сообразим, чего хотели от нас авторы. Но адвенчура не должна быть простой «тыкалкой», игрок должен иметь возможность сам догадаться, что именно ему нужно делать. Итак, сформулируем первую альтернативную заповедь.

I. Адвенчура должна иметь цель, смысл всех телодвижений главного героя. Эта цель, конечная или промежуточная, должна быть ясно обозначена, а о путях, ведущих к ее достижению, игрока необходимо осведомить хотя бы минимально.

II. Как нечто само собой разумеющееся исключается действие сверхъестественных или потусторонних сил.

Разгадать детективную тайну при помощи подобных приемов — это все равно что выиграть гребную гонку на реке с помощью спрятанного мотора...

Это правило можно истолковывать по-разному. Фантастика и мистика — вполне законные гости во многих квестах. Прямой аналогии тут нет. Но что, если «сверхъестественными силами» считать использование игроком чит-кодов, солюшенов и прочего околокомпьютерного «волшебства»? Вот где мотор-то спрятан! "Игра с солюшеном" — уже не игра. Разумеется, запретить солюшены нереально: подавляющее большинство ими хоть иногда, но пользуется. Да и потом, совсем не обязательно заставлять всех и каждого ломать себе голову над адвенчурными загадками. Не секрет, что и детективы многие читают не для оттачивания умственных способностей, а просто так, для удовольствия. Так что сами по себе солюшены - вещь вполне оправданная, но ситуации, когда вся игра проходится только с их помощью, недопустимы.

Для многих «потусторонней» является логика создателей некоторых квестов. Якобы смешные и прикольные ситуации, созданные воображением авторов, может быть, таковыми и являются, если смотреть на них со стороны, но с позиций честного игрока, пытающегося пройти игру самостоятельно, они, прежде всего, - надуманны, противоестественны и глупы. Иногда бывает, что вся игра построена на алогизмах и глупостях. Это не столь обидно; по крайней мере, заранее знаешь, чего ожидать. В играх вроде Монти Пайтона все просто: не можешь понять логики авторов — и не надо, там удовольствие как раз и состоит в бесконечном обшаривании экранов на предмет нахождения нового идиотизма. Но когда вроде бы нормальный классический квест в угоду сомнительным шуткам нашпиговывается подобными действиями, додуматься до которых в здравом уме невозможно, - это не очень здорово. Достало уже, честное слово, решать такие задачи простым перебором вариантов! Особенно отличаются этим мультяшные квесты. Считается: раз мультик, значит надо бы его сделать повеселее. А веселье, в представлении многих разработчиков, заключается в издевательстве над теми, кто будет пытаться играть в их игру.

IIа. Все действия главного героя должны быть понятны. Недопустима ситуация, когда игрок не в состоянии внятно объяснить, что, как и зачем он только что сделал.

IIб. Игрока нельзя принуждать к тупому перебору.

В квестах есть особая категория действий, которые являются вполне логичными с точки зрения бывалого квестопроходца, но, по сути, тоже противоестественны. Скажем, идет молодой человек на свидание с девушкой. Вдруг, чу! на дороге что-то валяется - ну, скажем, дырявый старый ботинок. Возможно, если молодой человек — сыщик, ботинок заинтересует его больше, чем предстоящее свидание; но все же, в 99 случаях из 100, он просто проигнорирует какой-то там мусор. А что мы видим в квестах? Совершенно другая логика. Лежит — значит для чего-то нужен. Берется — возьмем, где-нибудь да пригодится. Как к этому относиться? Заклеймить позором или отнестись терпимо, как к одной из неизбежных издержек жанра? Мы позором клеймить не будем, но все-таки вставим еще одно правило.

IIв. Причины появления в инвентаре различных предметов должны быть более или менее разумными.

Самый простой случай: герой точно знает, что ему нужно, и берет необходимый предмет сознательно. Он может также приблизительно догадываться, что ему понадобится в будущем - это в порядке вещей. Но не стоит доводить «догадки» до абсурда. (Помните австралийский мультфильм «80 дней вокруг света»? Главный герой — мистер Филеас Фогг — в начале каждой серии приказывал своему помощнику купить кучу самых невероятных вещей, которые затем чудесным образом оказывались чрезвычайно полезными. В мультфильме это выглядело очень забавно, в квестах же — надоело до жути).

Сложнее всего со случайными вещами, которым, в принципе, в инвентаре совсем не место. Скажем, ну очень захотелось авторам квеста, чтобы игрок всучил своему герою губную помаду. Зачем мужику помада? Надо! Изволь подчиняться сюжету! И обычно эта самая помада небрежно рисуется где-нибудь на туалетном столике. Подразумевается, что, заприметив такую невероятно, неслыханно ценную вещь, игрок немедленно зацапает ее в свои ненасытные лапы. Но можно же придумать что-то более правдоподобное! Хотя бы попытаться. Например: идет герой по улице, мимо него пробегает девушка, из сумочки которой вываливается злосчастная помада. Герой, как истинный джентльмен, подбирает помаду с намерением вернуть ее владелице, но та уже, скажем, села в такси и укатила в неизвестном направлении. В результате таких маленьких сценок можно вполне законно подсунуть в инвентарь что угодно, хотя, по правде сказать, ощущение надуманности ситуации при этом не пропадает.

III. Не допускается использование более чем одного потайного помещения или тайного хода.



Я бы добавил к этому, что автору вообще не следует вводить в повествование потайную дверь, если только действие не происходит в таком доме, в каком можно предположить существование подобных вещей...

Наличие потайной двери или хода - это обстоятельство расследования, стоящее на грани рационального и «сверхъестественного». То, что в некоторых домах (именно в некоторых, а не во всех) существуют потайные помещения - еще не повод использовать их в каждом романе. А уж более чем один тайный ход - явный перебор.

В квестах обстоятельств, стоящих «на грани», огромное количество. Тут никогда не скупились на экзотику. Даже если явных глупостей и нет, все равно присутствует некоторая перенасыщенность разными экстраординарностями. Понятно, что в игре должна быть изюминка, но не целый же вагон изюма! Перечитайте того же Конан Дойля. Как он умел нагнетать атмосферу! То, что все тайны впоследствии объяснялись вполне прозаически, нисколько не мешало самому расследованию быть увлекательным и полным жутких загадок. Одно, максимум два действительно нестандартных обстоятельства, все остальное - вещи вполне обыденные. Скажем, в «Собаке Баскервилей» было необычным только наличие огромного пса, намазанного фосфорной пастой. Но никто не скажет, что этот роман прозаичен или скучен! А что в квестах? Напихают всего, что ни попадя. Тут тебе сразу и мафия, и тайные секты, и шпионы, и инопланетяне, и привидения, и сумасшедшие ученые - и все, что угодно, лишь бы понеобычнее. Изюма много, а толку мало.

III. О существовании всех экзотических обстоятельств игроку необходимо хотя бы намекнуть, чтобы он заранее знал, с чем необычным может столкнуться. При этом, естественно, таких обстоятельств не должно быть слишком много.

Как исключение стоит упомянуть квесты, выполненные в комиксовой манере. Комиксы тем и отличаются, что в них экзотика ключом бьет. Многим это очень нравится. Нет проблем, мы тоже не против. Пусть будет и такой жанр, но основная масса адвенчур все же должна быть другой.

IV. Недопустимо использовать доселе неизвестные яды, а также устройства, требующие длинного научного объяснения в конце книги.

Эта заповедь как бы продолжает предыдущие. Тут тоже налицо запрещенный литературный прием, основанный на явном обмане, мистификации читателя автором, который ставит задачу, заведомо нерешаемую. Пока читатель не ознакомлен с «выдумкой» писателя, ему не поможет ни дедукция, ни перебор самых невероятных предположений. Разумеется, в квесте таких жестких ограничений нет. В сказке вполне допустимо волшебство. Научная фантастика допускает наличие сколь угодно сложных машин, можно даже без объяснения своего устройства, главное — чтобы было понятно назначение. Однако произвол недопустим и здесь. Если не ради честной игры, то хотя бы ради художественной целостности сюжета. Прекрасная писательница-фантаст Урсула Ле Гуин настолько точно описала эту проблему, что мы позволим себе прямую цитату вместо альтернативной заповеди.

«...Берется собирательный сказочный символ неуязвимости — волшебный плащ, шапка-невидимка и прочее, украшается псевдонаучными словечками, снабжается кое-какими описаниями и подается как Чудо Техники Будущего. Порой результат бывает великолепен — если за символом стоит нечто по-настоящему глубокое (примером служит Машина Времени Уэллса), если же он используется только для украшения и несет чисто служебные функции, то это мошенничество, которое принижает и символ, и науку. Смешивание возможного с вероятным заканчивается, как правило, ничем...

...Поэтому даже в научной фантастике великолепная свобода в изобретении миров, их обитателей, их полов, различных технических устройств примерно с двенадцатой страницы рукописи странным образом ограничивается. Необходимо, чтобы все ваши выдумки, даже если вы их не упоминаете, а то и вообще еще не выдумали, согласовывались друг с другом. Иначе начнется безнадежный разнобой. С увеличением свободы, увеличивается, увы, и ответственность.»

V. В произведении не должен фигурировать китаец.

Чем вызван этот запрет, я не знаю: наверное, причину надо искать в привычном для Запада представлении о жителе Поднебесной империи как о существе чересчур умном и недостаточно нравственном. Могу лишь поделиться собственным опытом: если вы, перелистывая книгу, натолкнетесь на упоминание о «глазах-щелочках китайца Лу», лучше сразу отложите ее в сторону - это плохая вещь...

Расизм тут не при чем. Просто сейчас, как и 70 лет назад, китайцы остаются для обычного европейца большой загадкой. Сказывается огромная разница культурных традиций. Мы часто не понимаем их мыслей, их поступков. Постепенно древнейшая китайская цивилизация приоткрывает свои тайны, и мы лучше узнаем друг друга, но, тем не менее, большинство из нас и сейчас не смогли бы сказать о них ничего, кроме пары общих фраз и непременной ссылки на восточные единоборства или дзэн-буддизм. В начале века даже этого не было. Если еще учесть обычную невозмутимость людей Востока, их тщательно маскируемые эмоции, то можно сказать, что они — весьма спорные герои для детективного романа. Вводя в повествование китайца, писатель ставит в двусмысленное положение и себя, и читателя. Себя — потому что, не зная темы, можно написать несусветную чушь, читателя — потому что он наверняка не сможет прочитать в «глазах-щелочках» ни малейшего намека на разгадку тайны.

V. Авторам не следует основывать сюжет и образы персонажей адвенчуры на том, о чем они не имеют ни малейшего понятия.

Если, скажем, в квесте ради антуража китаец на заднем плане помашет нунчаками — это одно. Но если он играет более важную роль, тогда необходима тщательная проработка характера. Это относится ко всем без исключения персонажам. Оставим в покое китайцев, существует множество других ярких примеров. Можно, допустим, составить целую коллекцию «русских» квестовых образов, один другого нелепее. Только «The Last Express» может похвастаться нормальными русскими персонажами, без идиотских шаблонов.

VI. Детективу никогда не должен помогать счастливый случай; он не должен также руководствоваться безотчетной, но верной интуицией.

Может быть, это слишком сильно сказано; детективу позволительно испытывать озарения, строить догадки по наитию, но, прежде чем начать действовать, он обязан проверить их в ходе подлинного расследования. И опять-таки вполне естественно, что у него будут моменты прозрения, когда ему внезапно откроется смысл предшествовавших наблюдений. Но недопустимо, например, чтобы он обнаружил пропавшее завещание в механизме высоких стоячих часов, поскольку-де необъяснимый инстинкт подсказал ему, что искать нужно именно там...

Без комментариев. Не в бровь, а в глаз.

VII. Детектив не должен сам оказаться преступником.

Это правило применимо только в том случае, если автор лично засвидетельствует, что его детектив — действительно детектив; преступник может на законном основании выдать себя за детектива и ввести в заблуждение других персонажей, подсунув им ложную информацию.

Запутывать читателя или игрока, морочить ему голову можно и даже нужно, но только честно. А когда автор явно обманывает — это уже удар ниже пояса. Об этом же говорили и многие из предыдущих заповедей. Ниже мы приводим еще одну характерную для адвенчур «подколку».

VII. Адвенчура не должна содержать тупиковых ветвей, из которых нет выхода. Если таковые все же имеются, игрока надо соответствующим образом предупредить об опасности. Поняв, что игра проиграна, игрок обязательно должен знать, где именно он допустил ошибку.

Вот, например, прародительница графических квестов Роберта Вильямс часто баловалась тупиковыми ветвями. Играешь в какой-нибудь King's Quest и вдруг, ближе к финалу, после всех трудов праведных узнаешь, что игра-то давным-давно загублена. Потому ли, что забыл подобрать какой-нибудь предмет, или, может, с кем-то не успел поговорить - поди знай. Это элементарное неуважение к игроку. Один-два раза обжегшись на этом, начинаешь либо судорожно сохраняться каждые две минуты, либо бросаешь игру вовсе, быстренько проглядев оставшийся сюжет по солюшену.

VIII. Натолкнувшись на тот или иной ключ к разгадке, детектив обязан немедленно представить его для изучения читателю.

Любой писатель способен набросить на повествование покров таинственности, поведав нам, что в тот самый миг великий Пиклок Холс вдруг нагнулся и поднял с земли предмет, который не пожелал показать сопровождавшему его другу. Он лишь прошептал: «Ага!» — и лицо у него стало серьезным. Все это — неправомерный способ разгадывания детективной тайны. Мастерство писателя-детективщика состоит в том, чтобы суметь выставить свои ключи к разгадке напоказ и с вызовом сунуть их нам прямо под нос. «Вот, смотрите! — говорит он. — Что, по-вашему, из этого следует?» А мы только глазами хлопаем.

Это правило, даром что стоит восьмым по счету, является чуть ли не самым важным. Игра с читателем в том и состоит, что ему предлагают поставить себя на место сыщика, проанализировать те же факты и улики самостоятельно. Укрыть важную информацию — значит нарушить правила игры. Этот нечестный прием не только ставит читателя в заведомо проигрышное положение, но и как бы напоминает ему, что он — всего лишь случайный, никому неинтересный и ни на что не влияющий гость в мире романа. Это губит всю атмосферу чтения. Никто не любит быть незваным гостем.

VIIIа. Игрок имеет право быть полностью осведомленным обо всем, что знает и что умеет его герой. Нежелательно также, чтобы игрок слишком часто или слишком надолго терял управление.

И еще одно, на первый взгляд, выбивающееся из общей колеи правило.

VIIIб. Адвенчура не должна быть тривиальной и слишком простой.

Шерлок Холмс называл легкие расследования «делом на одну трубку». Квесты не должны быть такими: люди выкладывают за них деньги не для того, чтобы через полчаса нетопливой игры уже лицезреть финальные поздравления. Да, мы высказывали выше пожелания того, чтобы все загадки были правдоподобными и основывались на здравом смысле. Но не легкими же! Велик будет тот квест, в котором после каждой с трудом решенной задачи игрок будет с изумлением восклицать: «Ба, да это ж было очевидно с самого начала! И как я сразу не догадался!».

IX. Глуповатый друг детектива, Уотсон в том или ином облике, не должен скрывать ни одного из соображений, приходящих ему в голову; по своим умственным способностям он должен немного уступать — но только совсем чуть-чуть — среднему читателю.

...вообще-то, в детективном романе вполне можно обойтись без Уотсона. Но если уж он там есть, то существует он для того, чтобы дать читателю помериться интеллектуальными силами со спарринг-партнером. «Может быть, я рассуждал и не очень умно, — говорит он себе, закрывая книгу, — но, по крайней мере, я не был таким слабоумным тупицей, как бедный старина Уотсон».

Neverhood. Игра начинается с того, что мы будим Глинко-Клеймена, он просыпается и при этом сразу видно, что он абсолютно не в курсе ситуации. Наше первое правило явно нарушается, но, надо отдать игре должное, делается это весьма изящно. Ближе к финалу выясняется, что Клеймен был вначале все равно, что новорожденный младенец. Это, естественно, вполне извиняет отсутствие у него какой-либо начальной цели, хотя по-прежнему остается неясным, а ради чего же он сразу начал так напрягаться и решать разные головоломки. Врожденные инстинкты?

«Новый Робинзон». В игре чрезвычайно симпатичный главный герой, в полной мере удовлетворяющий нашему девятому правилу. Приятно, что именно российские разработчики явили миру такого неприспособленного к жизни, трусоватого и вечно жалующегося Робинзона. Впрочем, придраться можно и здесь: герой все же не должен быть слишком беспомощным и глупым. Эдак совсем не захочется нянчиться с таким простофилей.

Вот добрались мы и до Уотсона. Бедный старина Уотсон, кто же заменит тебя в адвенчуре? С ходу вспоминаются только братья Пилоты - Шеф и Коллега. Обычно в квесте только один главный персонаж, в которого перевоплощается игрок. К нему мы и приравняли сыщика в детективном романе. Впрочем, если посмотреть на дело немного иначе, то можно сказать, что главный герой квеста — именно Уотсон, поскольку роль Шерлока Холмса, роль главного мозгового центра берет себе сам игрок. Но это все игра слов, здесь важно другое.

IXа. Ключевая фигура главного персонажа в адвенчуре должна быть



не только тщательно продумана и любовно прорисована (смоделирована, снята), но еще и «политкорректна» по отношению к игроку.

Что значит «политкорректна»? Тут целый спектр требований. Во-первых, главный герой в квесте должен быть настроен к игроку дружественно - они же, вроде как, заодно. Нежелательно также, чтобы главный герой был молчуном. Хуже нет, когда персонаж просто как истукан выполняет наши команды, а весь его вид говорит о том, что ему глубоко безразличны и мы, и наша мышка, и весь мир адвенчуры вообще. Или иногда создается впечатление, что главный герой является олицетворением автора сюжета или головоломок; он молчит, как партизан, и здак хитро на нас поглядывает: я-то, мол, знаю, что делать, но когда же до этого дотумкаешь ты? Тоже не слишком приятно это чувствовать. Все должно быть по-другому.

IXб. Главный герой, безусловно, должен быть более, чем кто-либо другой, заинтересован в победе. Вполне естественно будет увидеть, как он радуется очередной разгаданной загадке и вообще старается всячески помочь игроку, рассказывая о своих наблюдениях и умозаключениях. Как и в случае с доктором Уотсоном, его советы могут быть не очень дельными, но зато игрок будет чувствовать дружескую поддержку своего «помощника». Кстати, друзьям позволительны шутки и подтрунивание над игроком в тех случаях, когда он ошибается, но ни в коем случае не издевка.

Есть адвенчуры, построенные на «виде из глаз», где игрок действует не через посредника, а как бы сам. Для них нужны особые правила построения характера «главного персонажа». Здесь мы не будем углубляться в этот вопрос, ограничимся лишь критикой излишней «анонимности» в таких квестах. В том же Myst'e с первых минут игры возникает несколько неприятная неопределенность: а кто же, собственно, я такой (такая?), и какого рожна мне здесь нужно?

X. Неразличимые братья-близнецы и вообще двойники не могут появляться в романе, если читатель должным образом не подготовлен к этому.

Это слишком простой прием, и основан он на слишком маловероятном предположении. Добавлю в заключение, что никакому преступнику не следует приписывать исключительные способности по части изменения своего внешнего вида, если только автор честно не предупредит нас, что этот человек, будь то мужчина или женщина, привык гримироваться для сцены...

По смыслу десятое правило почти повторяет третье. Там были тайные помещения и секретные ходы, здесь — близнецы и трюки с переодеванием. Вообще же, нелюбовь детективщиков к братьям-близнецам вызвана еще и другой причиной: это неоригинально. Такое уже было, и не раз. В качестве подтверждения приведем здесь выдержку из другого чрезвычайно интересного собрания детективных правил С.С. Ван Дайна.

«...Вот перечень некоторых приемов, которыми теперь не воспользуется ни один уважающий себя автор детективных романов. Они использовались слишком часто и хорошо известны всем истинным любителям литературных преступлений. Прибегнуть к ним — значит расписаться в своей писательской несостоятельности и в отсутствии оригинальности.

а) Опознание преступника по окурку, оставленному на месте преступления.

...

г) Мнимое алиби, обеспечиваемое при помощи манекена.

д) Собака, которая не лает и позволяет сделать в силу этого вывод, что вторгшийся человек не был незнакомцем.

е) Возложение под занавес вины за преступление на брата-близнеца или другого родственника, как две капли воды похожего на подозреваемого, но ни в чем не повинного человека.

...

к) тайна кода или зашифрованного письма, в конце концов разгаданная сыщиком.»

Для квестов можно составить длинющий список навязчиво повторяющихся приемов, некоторыми из которых мы и завершим список альтернативных «заповедей».

X. Создатели адвенчур должны, по возможности, избегать следующих приведенных ниже приемов.

а) Сбор артефакта из составных частей с вытекающим отсюда нескончаемым поиском этих составных частей. Сюда же можно отнести сбор ингредиентов для варки какого-либо зелья, в том случае, если ингредиенты — просто абстрактные «листики», «цветочки» или «колбочки».

б) Просьба персонажа принести ему какую-либо вещь, в обмен на которую он даст нам другую вещь, которую мы обменяем еще на что-то - и так далее, до бесконечности.

в) Доставание шестом или самодельной «удочкой» (веревка + крючок) далеко отстоящего предмета. Неужели авторы считают нас подопытными обезьянами, которым тоже очень любят давать задачку с бананами и палкой?

г) Нажатие кнопки, приводящее в движение какой-либо агрегат вне видимости игрока.

д) Отравление чудовища заранее припасенным испорченным бутербродом. Вообще, негуманно и противоестественно заставлять героя таскать с собой какие-либо протухшие продукты и разные другие гадости вроде вшей в Monkey Island 3, какого-то странного червяка в Broken Sword 2 или жареных мух в GAG.

е) Активизация какого-либо устройства путем засовывания в него «недостающей детали», «использование» разных шариков и кубиков на соответствующие ниши, поиск недостающей шестеренки, «починка» машины путем извлечения заклинившего механизм железного прута и т.д.

ж) Мелкое воровство. Имеются в виду бесчисленные ситуации, когда герой приходит к кому-нибудь в гости и по-хозяйски берет там все, что «плохо лежит». В более сложном варианте он сначала как-то отвлекает внимание хозяина или дожидается, когда тот уйдет вовсе.

з) Нападение на героя внешне безобидных и симпатичных маленьких зверьков. Слишком уж часто используемый прикол. Сюда же можно отнести многочисленные и однообразные шутки по поводу куриц. Оставьте клуш в покое!

Рекомендуем всем желающим самостоятельно расширить этот список.

Надеемся, вам пришелся по душе наш эксперимент. В любом случае: пишите, высказывайте все, что вы по поводу всего этого думаете, предлагайте свои варианты, не соглашайтесь с нашими. Мы с огромным удовольствием продолжим начатую тему: интереснейшего материала и по детективным романам, и уж, тем более, по квестам у нас много. Осталось неохваченным еще множество тем. Например, требования нелинейного сюжета, чрезвычайно популярные сейчас, мы намеренно не упоминали — они не вписываются в рамки старомодного детективного жанра. Также нетрудно заметить, что в ходе обсуждения из общих правил постоянно «откалывались» разные квестовые поджанры. Может, поговорить о них отдельно? Короче, мы ждем ваших откликов и, что не менее важно, ждем новых адвенчур, хороших, умных и красивых.

P.S. Кстати, а может, и вправду журналу стоит заняться сочинением собственного детективного романа на компьютерно-игровые темы?

Загадки от BIB The Tall

Во многих ваших письмах содержится пожелание/требование устраивать всевозможные конкурсы для вас же, любимых. Мы не против, мы даже очень за. Только вот одно "но" - все мы очень разные, одним интересно одно, другим - другое. Поэтому будет неплохо, если вы в письмах будете чуть более конкретны, более того - просто присылайте свои предложения о том, как нам организовать такое развлечение. А для затравки разрешите предложить вам три загадки-головоломки, связанные с математической и не только логикой.

Определение возраста

Это удивительно. И это действительно работает. Наверное, какому-то математику действительно не было, чем заняться. Ну да ладно, ближе к делу.

1. В качестве исходного числа возьмем... Скажем, сколько раз вы обедаете за неделю?
2. Умножаем это число на два.
3. Прибавляем 5.
4. Умножаем результат на 50.
5. Если вы уже отпраздновали день рождения в этом году - прибавляем 1749. Если же нет - прибавляем 1748.
6. Вычитаем четырехзначное число - год вашего рождения.

Итак, вы получили трехзначное число. Первая цифра - количество съедаемых вами за неделю обедов. Две последние - ваш возраст. Сами удивляемся. Может, кто-нибудь пришлет объяснение, как это все работает?

Играть или не играть?

Давно это было. На землях одного лорда жил крестьянин, у которого была очень красивая дочь. Крестьянин выращивал пшеницу и платил господину за пользование землей. Случилось так, что два года пшеница уродилась плохо - то засуха, то дожди...

Когда подошел срок проплаты, денег у крестьянина не было. Он стал умолять лорда об отсрочке, но тот был непреклонен. Крестьянину грозило смертное наказание, когда лорд заприметил красавицу дочку.

"Вот что я тебе предложу, - сказал лорд крестьянину. Сыграем в игру. Я положу в мешок два камушка - белый и черный. Дочь достанет один. Если он окажется белым - считай, что долг уплачен, и я оставлю тебя в покое. Если она достанет черный, то я возьму ее в жены, а твой долг все равно аннулируем. Если же она откажется играть в эту игру - тебя забьют плетьми до смерти, а твоя дочь все равно станет моей женой в уплату долга".

Крестьянин с дочерью согласились сыграть, надеясь на 50% вероятность вытаскивания белого камушка. Дочери была противна перспектива стать женой старого и обрюзгшего лорда, но другого выхода не было.

Получив согласие, лорд наклонился и поднял с земли два черных камня, которые положил в мешочек. Причем дочь успела заметить, что оба камня были черными. Как вы думаете, что она должна сделать:

- сыграть в игру
- отказаться играть

Обоснуйте ваш выбор. Итак, как должна повести себя девушка в такой ситуации? Привлеките на помощь логику - математическую, житейскую или женскую - ту, с которой вы больше в ладах.

Две монеты

Помните копейки советских времен? О них и пойдет речь. Предупреждаю сразу - в условии загадки нет никакого подвоха, оно строгое.

Итак, две монеты составляют в сумме 15 копеек. Нужно назвать эти монеты, если известно, что одна из них - не пятак.

Как видите - совсем просто :).

P.S. Фамилии приславших наиболее вразумительные соображения будут опубликованы в журнале. Если же кто-нибудь пришлет свои загадки, которые нам покажутся интересными, мы предложим их всеобщему вниманию.

Дополнения к законам Мерфи

Закон достаточности:

Помещая в мышеловку кусочек сыра, оставляйте место для мышки.

Закон реальности:

Никогда не деритесь с внешне несимпатичными людьми - им нечего терять.

Закон самопожертвования:

Если вы голодаете вместе с тигром, последний будет голодать дольше.

Закон Вэйлера:

Нет ничего невозможного для человека, которому не придется все делать собственными руками.

Закон вероятностного распределения:

Что бы ни попало во вращающийся вентилятор, разлетается неравномерно.

Закон Конвея:

В любой организации есть один человек, который в точности знает, что происходит. Его-то и нужно уволить.

Закон кибернетической энтомологии:

Всегда найдется еще один баг.

Закон пьяницы:

С пола упасть невозможно.

Закон Хеллера:

Первый миф менеджмента состоит в том, что менеджмент вообще существует.

Закон Осборна:

Переменные не станут, а константы не являются.

Закон Мэйна:

Любое действие вызывает равную по значению и противоположную по направлению государственную программу.

Второй закон Вайнберга:

Если бы строители строили здания по такому же принципу, как программисты пишут программы, то с первого же дятла началось бы падение цивилизации.

Корреляция Вилсона:

Что бы вы ни делали, вам сначала нужно сделать еще что-то. Вот почему все проекты требуют для завершения двойной срок, да и обходятся в два раза дороже.

100 правил злого властелина

Перевод Алексея Лапшина

Идея создания свода правил Evil Overlord List принадлежит Peter Anspach (Copyright 1996-1997, anspach@aftermath.math.uoknor.edu). Если он вам понравился, вы вправе распространять его в любой форме, при условии указания копирайта и соответствия содержания оригиналу (с ним можно ознакомиться на сайте *www.eviloverlord.com/lists/overlord.html*.

Быть Злодеем – неплохой выбор карьеры. Это хорошо оплачивается, в этом есть много мелких приятных вещей, и можно самому установить распорядок дня. Однако, каждый Злой Властелин, о котором я читал в книгах или которого видел в фильмах, всякий раз терпел фиаско и погибал. Я заметил, что вне зависимости от того, являлись ли они предводителями варваров или колдунами, безумными учеными или инопланетными захватчиками – все они раз за разом совершали одни и те же элементарные ошибки. Всесторонне изучив эту проблему, я рад вам представить 100 правил злого властелина:

1. У моих Легионов Смерти будут шлемы с прозрачными плексигласовыми забралами, а не с такими, что закрывают все лицо.
2. Вентиляционные шахты будут слишком тесными, чтобы можно было по ним пролезть.
3. Мой благородный двоюродный брат, чей трон я узурпировал, будет немедленно убит, а не тайно заключен в заброшенную камеру моего подземелья.
4. Я не пожалею пули, чтобы пристрелить моего врага.
5. Тот артефакт, что дает мне силы, не будет храниться в Горах Отчаяния за Рекой Огня, охраняемый Драконами Вечности. Он будет лежать в моем сейфе. То же относится и к предмету, являющемуся моей единственной слабостью.
6. Я не буду злорадствовать над положением моих врагов, прежде чем убить их.
7. Когда я схвачу моего врага, и он скажет: "Слушай, прежде чем ты убьешь меня, скажи, в чем же было дело?", я отвечу "Нет" и застрелю его. Нет, пожалуй, я сначала застрелю его, а уже потом скажу "Нет".
8. После того, как я похищу прекрасную принцессу, мы немедленно устроим скромную гражданскую свадьбу; никоим образом это не будет грандиозное трехнедельное торжество, из-за которого придется отложить выполнение моего глобального плана.

9. В моем замке не будет механизма самоуничтожения без крайней на то необходимости. Если уж такая необходимость возникнет, то его будет невозможно запустить с помощью большой красной кнопки с надписью "ОПАСНОСТЬ! НЕ НАЖИМАТЬ!" Такая надпись будет на кнопке, включающей пулеметы, нацеленные на того, кто будет достаточно глуп, чтобы все-таки ее нажать. Я использую простой переключатель типа "ВКЛ/ВЫКЛ", на котором не будет даже зтой надписи.

10. Я не буду устраивать переговоры с врагами в святая святых моей крепости. Небольшого отеля за пределами моих владений вполне достаточно.

11. Мое превосходство станет гарантией моей безопасности. У меня не возникнет желания доказать его, предлагая героям подсказки в виде загадок или оставляя в живых более слабых противников, показывая, что они ни на что не способны.

12. Одним из моих советников будет обычный пятилетний ребенок. Все ошибки в моих планах, которые он заметит, будут немедленно исправлены.

13. Тела моих поверженных противников будут сожжены, или в них будет выпущено по несколько пуль, их не будут оставлять умирать у подножия скалы. Все объявления об их смерти, равно как и соответствующие им празднования, будут отложены до совершения вышеупомянутых процедур.

14. Герою не будет дозволен последний поцелуй, последняя сигарета или любая другая форма последней просьбы.

15. Я никогда не буду использовать устройство с цифровым отсчетом. Если я обнаружу, что подобная вещь неизбежна, она будет установлена на цифру 117, когда герой еще только строит свои планы.

16. Я никогда не произнесу фразу: "Но прежде, чем я тебя убью, я хотел бы узнать одну вещь"

17. Если я буду брать себе советников, я иногда буду слушать их советы.

18. У меня не будет сына. Хотя его смехотворная попытка захватить власть и провалится, она может отвлечь мое внимание в критический момент времени.

19. У меня не будет дочери. Она будет так же красива как и зла, но стоит ей взглянуть на одетого в рванье героя – и она предаст собственного отца.

20. Несмотря на то, что расслабляющий зффект маниакального хохота научно доказан, я никогда не буду смеяться подобным образом. При зтом очень легко пропустить какой-нибудь важный момент, который легко заметит человек более внимательный и спокойный.

21. Для разработки униформы моих легионов Смерти я найму талантливого кутюрье. Мои воины не должны таскать дешевые шмотки, в которых они смахивают на нацистских штурмовиков, римских пехотинцев или диких монголов. Все они были повержены, и я не хочу, чтобы у моих ребят был повод об зтом вспомнить.

22. Вне зависимости от моего стремления заполучить абсолютную власть, я никогда не употреблю знергетического поля, превышающего по размеру мою голову.

23. Я буду хранить специальный запас простейших видов оружия и тренировать своих воинов в их использовании. Тогда, если враги разрушат мой генератор знергии, и обычное знергетическое оружие станет бесполезным, мои войска не будут повержены кучкой дикарей с копьями и камнями.

24. Я буду трезво оценивать свои силы и слабые места. Хоть зто и уменьшит получаемое от жизни удовольствие, зато мне не придется вопить: "Этого не может быть! Я НЕУЯЗВИМ!" (после чего, как известно, наступает мгновенная смерть).

25. Насколько бы зто ни было заманчиво, но я никогда не буду строить совершенно неуничтожимые машины, в которых, тем не менее, будет одно практически недоступное слабое место.

26. Несмотря на исключительную привлекательность некоторых участников восстания, всегда найдется кто-то не менее привлекательный и не снедаемый горячим желанием меня убить. Как следствие - я хорошенько подумаю прежде, чем отдать приказание доставить арестованную в мои спальные покои.

27. Я никогда не буду строить что-то важное в одном зкземпляре. Все важные системы будут иметь запасные пульты управления и источники питания. По той же причине у меня с собой всегда будет два комплекта полностью заряженного оружия.

28. Мой ручной монстр будет сидеть в надежной клетке, из которой он не сможет сбежать, и об которую я не смогу споткнуться.

29. Чтобы сконфузить врагов, я буду одеваться в яркие и светлые тона.

30. Все бормочущие колдуны, неуклюжие помещики, безголосые барды и трусливые воры в стране будут умерщвлены. Мои враги, несомненно, откажутся от своих замыслов, если по дороге им будет не над кем смеяться.

31. Все наивные и грудастые посудомойки в тавернах будут заменены на угрюмых и пресытившихся жизнью, чтобы у героя не было неожиданного подкрепления или романтической истории.

32. Я не буду впадать в ярость и убивать гонца, принесшего дурную весть, только для того, чтобы показать, какой я негодяй. Хороших гонцов трудно найти.

33. Мне не нужно, чтобы высокопоставленные женщины в моей организации носили блестящие и обтягивающие одежды. Чем проще одежда, тем выше мораль. Соответственно, костюмы из черной кожи будут одеваться исключительно для официальных церемоний.

34. Я не буду превращаться в змею. Это никогда нс помогает.

35. Я не буду растить козлиную бородку. В былые времена зто выглядело по-дьявольски, теперь же напоминает какого-нибудь недовольного интеллигента.

36. Я не буду сажать людей из одной группы в одну камеру или тюремный блок. Если они очень важные персоны, единственный ключ от их камеры будет у меня, я не буду раздавать такие же ключи всем встречным-поперечным тюремщикам.

37. Если один из моих верных лейтенантов сообщит, что мои Легионы Смерти сливают сражение, я ему поверю. В конце концов, он - мой верный лейтенант.

38. Если у только что убитого мной врага есть юные родственники или отпрыски, я найду их и немедленно предам смерти, а не буду ждать до старости, пока они вырастут, накапливая злость.

39. Если мне в самом деле понадобится вступить в битву, я совершенно точно не пойду впереди моих Легионов Смерти. Я также и не подумаю искать среди врагов достойного противника.

40. Я не буду рыцарствовать или превращать все в спорт. Если у меня будет супероружие, я буду использовать его как можно раньше и чаще, а не ждать до последней минуты.

41. Как только моя власть будет в безопасности, я уничтожу зти дурацкие машины времени.

42. Когда я поймаю героя, я также изловлю его собаку, обезьяну, попугая или другую мелкую симпатичную зверюшку, способную развязать веревки или принести ключи, если она все еще шастает поблизости.

43. Я буду шибко сомневаться, когда, после поимки симпатичной повстанки, она заявит мне, что восхищена моей властью и очарована моей внешностью, и что с радостью предаст своих друзей, если я посвящу ее в свои планы.

44. Я буду нанимать лишь тех охотников за головами, кто работает за деньги. Те, кто работает ради удовольствия, часто делают всякие глупые штуки, например, уравнивают шансы, что дает жертве возможность улизнуть.

45. У меня будет четкое представление, кто и за что отвечает в моей организации. Например, если один из моих генералов напортачит, я не подниму пистолет, чтобы навести на него и сказать "вот цена ошибки", а затем внезапно повернуться и пристрелить какую-нибудь мелкую сошку.

46. Если советник скажет мне "Мой повелитель, но он всего лишь человек. Что может сделать один человек?", я отвечу "А вот что!" и убью советника.

47. Если я узнаю, что зеленый юнец начал свою охоту за мной, я уничтожу его, пока он все еще зелен, и не буду ждать, пока он повзрослеет.

48. Я буду ухаживать за любым зверем, который подчинется мне благодаря магии или технологии, с любовью и вниманием. Тогда, если я потеряю свою власть над ним, он не станет немедленно мстить.

49. Если я узнаю о местонахождении единственного артефакта, способного меня уничтожить, я не буду посылать за ним все мои войска. Я пошлю их за чем-нибудь другим, а сам втихаря дам объявление о покупке в местной газете.

50. Мои основные компьютеры будут иметь собственную операционную систему, которая будет полностью несовместима со стандартными ноутбуками IBM или Macintosh.

51. Если один из стражников моего подземелья начнет выражать беспокойство относительно условий в камере прекрасной принцессы, я немедленно переведу на работу, не требующую ухода за людьми.

52. Я найму команду профессиональных архитекторов и зкспертов, которые обследуют мой замок на предмет поиска всяческих тайных проходов и заброшенных туннелей, о которых мне ничего не известно.

53. Если захваченная мной прекрасная принцесса скажет: "Я никогда не выйду за тебя замуж! Никогда, слышишь, НИКОГДА!!!", я отвечу: "Ну, ладно..." и убью ее.

54. Я не буду заключать сделку с демоном только для того, чтобы потом нарушить ее из

чувства противоречия.

55. Уродливые мутанты и паранормальные существа займут свое место в моих Легионах Смерти. Но прежде, чем посылать их на тайные задания, для выполнения которых понадобится такт и скрытность, я постараюсь найти кого-нибудь, кто, при тех же умениях и способностях, выглядит более обычно.

56. Мои Легионы Смерти будут тренироваться в меткой стрельбе. Тот, кто не сможет научиться попадать в цель размером с человека с десяти метров, будет использован вместо мишени.

57. Прежде чем использовать любое захваченное устройство или артефакт, я внимательно прочту руководство пользователя.

58. Если возникнет необходимость побега, я не буду останавливаться, вставать в эффектную позу и произносить умные фразы.

59. Я никогда не буду создавать компьютер умнее себя.

60. Мой пятилетний советник будет также пытаться дешифровать любые шифры, которые я намерен использовать. Если он сделает быстрее 30 секунд, шифр не будет использоваться. Примечание: это же относится к паролям.

61. Если мои советники спросят: "Зачем так рисковать? Ведь твой план безумен!", я не начну операцию, пока у меня не будет ответа, который их удовлетворит.

62. Я спроектирую проходы в крепости так, чтобы в них не было ниш или выступов, за которыми можно укрыться от выстрелов.

63. Мусор будет сжигаться, а не прессоваться. И сжигатели будут работать постоянно, чтобы не было ерунды типа доступных для всех туннелей, по которым пламя проносится по четкому расписанию.

64. У меня будет профессиональный психиатр, который будет лечить меня от всяких необычных фобий и нестандартного поведения, которое может помешать моим планам.

65. Если у меня будет компьютерная система с общедоступными терминалами, то с их помощью можно будет посмотреть карту, на которой будет место, обозначенное как "Главный Штаб". В

этом месте и будет находиться Комната Казней. Настоящий штаб будет помечен "Слив нечистот".

66. Клавиатуры на всех устройствах доступа будут снабжены сканером отпечатков пальцев. Каждый, кто попробует набрать код, подсмотрев его, будет включать тревогу.

67. Неважно, сколько будет коротких замыканий в системе, но любую неисправность телекамер моя охрана будет считать тревогой.

68. Я награжу любого, кто когда-то спас мне жизнь. Это нужно, чтобы вдохновить других на подобный подвиг. Однако, награда будет даваться лишь один раз. Если он хочет, чтобы я его наградил снова, пусть снова спасает мне жизнь.

69. Все частные акушерки будут высланы из страны. Все дети будут рождаться в государственных госпиталях. Сироты будут помещаться в приюты, а не бросаться в лесу, где их могут вырастить дикие звери.

70. Когда мои охранники начнут искать проникших в крепость, они всегда будут ходить как минимум парами. Они будут натренированы так, чтобы при таинственном исчезновении одного второй немедленно поднимал тревогу и вызывал подкрепление, а не удивленно оглядываться по сторонам.

71. Если я решу проверить лояльность лейтенанта, я буду иметь наготове команду стрелков, на случай, если он/она не пройдут тест.

72. Если все герои стоят рядом со странным устройством и начинают мне угрожать, я воспользуюсь обычным оружием, а не буду применять против них свое непобедимое супероружие.

73. Я не соглашусь отпустить героев, если они победят в соревновании, даже если мои советники утверждали, что они не могут в нем победить.

74. Когда я создам мультимедийную презентацию моего плана, сделанную так, что даже мой пятилетний советник будет способен понять его детали, я не помечу диск надписью "Проект "Властелин" и не оставлю его лежать на моем столе.

75. Я прикажу атаковать героя всем войском, а не буду ждать, пока он сразится с одним или двумя воинами.

76. Если герой окажется на крыше моего замка, я не буду пытаться сбросить его вниз. Также я не буду драться с ним на краю скалы. Драка на середине веревочного моста над лавой, само собой, тоже не входит в мои планы.

77. Если в припадке временного умопомрачения я предоставлю герою возможность отказаться от поста моего доверенного лейтенанта, я сохраню достаточно разума, чтобы предложить ему это, когда мой доверенный лейтенант окажется за пределами слышимости.

78. Я не буду приказывать своим Легионам Смерти: "Взять его живым!" Я прикажу: "И возьмите его живым, если предоставится такая возможность".

79. Если у моего Оружия Конца Света окажется переключатель обратного хода, то сразу же после применения я прикажу переплавить это оружие на юбилейные монеты.

80. Если мой слабейший отряд не сможет уничтожить героя, я пошлю туда свой лучший отряд, а не буду посылать на него все более сильные отряды по мере того, как герой продвигается к крепости.

81. Когда я буду сражаться с героем на крыше движущегося вагона, разоружу его и приготовлюсь прикончить, а он быстро взглянет мне за спину и упадет ничком, я тоже упаду ничком, а не буду оборачиваться и смотреть, что он там увидел.

82. Я не буду стрелять во врагов, если они стоят перед главной опорой тяжелой, опасной и неустойчивой конструкции.

83. Если я буду обедать с героем, подсыплю ему в бокал яд и отойду по какому-нибудь поводу, то по возвращении я закажу новые напитки для нас обоих, чтобы не гадать, подменил он бокалы или нет.

84. У меня не будет арестованных одного пола, охраняемых представителями другого пола.

85. Я не буду использовать план, в котором последний шаг будет очень сложным, например "Соединить 12 Камней Силы на священном алтаре и активировать медальон в момент полного затмения". Скорее, это будет что-то вроде "Нажать на кнопку".

86. Я буду уверен, что мое Оружие Конца Света в рабочем состоянии и заземлено.

87. Мои емкости с опасными химикатами будут закрыты, когда в них нет необходимости. И над ними я не буду устраивать мостики.

88. Если группа моих приспешников провалит задание, я не буду их бранить и посылать ту же группу на это задание вновь.

89. После того, как я захвачу супероружие героя, я не стану немедленно распускать войска и ослаблять охрану, думая, что тот, у кого супероружие, непобедим. Между прочим, только что это оружие было у героя.

90. Я буду проектировать Главную Комнату Управления таким образом, чтобы входную дверь нельзя было заметить ни с одного из рабочих мест.

91. Я не буду игнорировать гонца, заставляя его ожидать окончания моего развлечения. Возможно, он принес важную весть.

92. Если я буду говорить с героем по телефону, я не буду запугивать его. Наоборот, я скажу, что его упорство и настойчивость дали мне новое вИдение бессмысленности моего пути ко злу, и что если он оставит меня в покое на несколько месяцев медитации, я наверняка вернусь на праведный путь. (Герои в этом смысле чрезвычайно доверчивы).

93. Если я задумаю двойную казнь - героя и мелкой сошки, которая меня предала, - я потребую, чтобы героя казнили первым.

94. При сопровождении заключенных, моя охрана не будет позволять им останавливаться и подбирать какую-нибудь безделушку из романтических побуждений.

95. В моем подземелье будет команда квалифицированных медиков и их телохранителей. Таким образом, если заключенному станет плохо и его сосед позовет на помощь, охранник вызовет медиков, а не будет открывать камеру и заходить, чтобы взглянуть самому.

96. Механизм дверей будет спроектирован так, чтобы уничтожение панели управления снаружи запечатывало бы дверь, а изнутри — открывало бы, а не наоборот.

97. В камерах моего подземелья не будет предметов с зеркальными поверхностями, а также того, из чего можно было бы сделать веревки.

98. Если привлекательная юная парочка приедет в мою страну, я буду внимательно следить за ними. Если они нежны друг к другу и счастливы, я их проигнорирую. Но если выяснится, что обстоятельства свели их против их желания, и что они проводят большую часть времени, ругаясь и критикуя друг друга, за исключением моментов, когда спасают друг другу жизнь (и только при этом возникают намеки на сексуальные отношения), я немедленно потребую их казни.

99. Любые важные файлы будут размером не менее 1.45 мегабайта.

100. Наконец, если я захочу ввести своих жертв с состояние постоянного транса, я дам им неограниченный доступ в Интернет.

Я также хочу объявить о том, что "Геркулес", "Ксина", "Синбад", "Тарзан", "Робин Гуд" и "Конан" объявляются официальными телевизионными шоу Evil Overlord List. Их постоянные усилия проиллюстрировать, зачем Злым Властелинам нужен подобный свод правил, служат примером для всех нас.

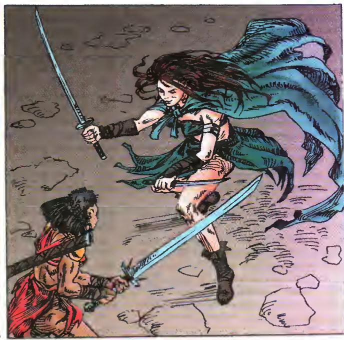
Автор: Александр ЕРЕМИН ©

Последний










- Сдавайся! Тебе не выстоять более одной минуты!
- Иногда и чемпионы проигрывают!


- Великолеп-ный выпад... Чемпион умер. Да здравствует чемпион!


- Жители Москвилона! Сегодня появился новый лидер - Лин Ми! Теперь, по праву воина, она может родить от мужчины.


- Моя дочь станет царицей! Уж я то об этом позабочусь. Все падут к нашим ногам!


- Черт! Ржавая железяка! Каждый раз твоя система падает ужасно не вовремя.

Старший опер Гоблин

Ground Zero: Санитары Подземелий

Сидеть на железном полу было жестко и неудобно. Постоянно затекала то одна, то другая половинка задницы и соответствующая ей нога. Менять положение приходилось очень осторожно и тихо, так, чтобы не издать ни малейшего звука.

Скрючившись за ящиком, Гоблин, не мигая, смотрел в прицел рэйлгана. Притомившийся в ожидании Лютый уснул на полу рядом.

Могучая оптика воспроизводила мельчайшие детали дверного проема, расположенного в противоположном от небрежно составленных в углу ящиков конце помещения. Под тонкими волосками перекрестья и рисок красными угольками недобро тлели цифры часов, а под ними весело бежали зеленые циферки дальномера. Дальномер сообщал хозяину, что до цели ровно 91 метр, 17 сантиметров и 8 миллиметров.

Надо будет загрубить настройки, в сотый раз подумал Гоблин. Заколебал ты уже своей точностью.

Где ж ты есть, ублюдок? Последний раз гладиатор прошел тридцать шесть минут назад, и выстрелить тогда не удалось. То есть выстрелить было можно, но только в спину. А полной гарантии летального исхода такой выстрел, конечно, не давал. Поскольку пулями для рэйлгана служили обычные металлические болванки, жертву просто прошивало в месте попадания насквозь, что сопровождалось обширными повреждениями тканей, но в случае работы с гладиатором стопроцентного завала ожидать было трудно. Поэтому стрелять надо было только наверняка – в голову. Надо ждать.

Время тянулось, как патока. Тихонько гудела обмотка соленоидов. Мышкой лежа в казеннике, ждал старта снаряд. Сделан он был из простой нержавейки, поскольку носить с собой обедненный уран в свинцовом контейнере дураков не было.

Где ж ты бродишь, тварь? Кто так службу несет? Точняк, он там был не один, поэтому и не возвращается... Главное – попасть по мозгам. Ну, иди же, скотина...

Шлем сидел на голове как влитой, и его веса диверсант не замечал. Установленные на нем стерео микрофоны чутко улавливали любые звуки, а встроенная в шлем акустическая система их многократно усиливала и точно воспроизводила. Воспроизведение было бинауральным, и стоило закрыть глаза, как создавалось впечатление, что ты висишь в середине беспредельного, наполненного шорохами и звуками, пространства. При желании можно было даже послушать, как бегают по стенкам местные тараканы. Будда, который в свои лучшие дни слышал "как растет трава и разговаривают муравьи", против шлема отдыхал.

Со стороны прохода донесся металлический звук. Боец подобрался. Грязный указательный палец начал нервно поглаживать скобу спускового крючка.

Немного погодя уже можно было четко разобрать ровные шаги. Звук шагов стих и раздался грубый командный голос. Руководит, урод. Разводящим он у них. Бугор. Голос смолк, залязгало железо, и через секунду весь проем загородила огромная фигура гладиатора.

Монстр остановился лицом к проходу. Через прицел было видно, как шарят по помещению его маленькие злобные глазки, похожие на торчащие из амбразур дота спаренные пулеметы.

Иди сюда, пес... Иди...

Гладиатор уверенно шагнул вперед и, тяжко ступая металлическими подошвами, вошел в помещение. Остановился. Сделал еще пару шагов и снова остановился, медленно поворачивая свою несоразмерно маленькую головенку и по-хозяйски озираясь.

Перекрестье прицела стояло точно между бегающими по сторонам глазами. Гоблин плавно вдохнул, выдохнул и, не дыша, начал медленно выбирать свободный ход спускового крючка.

Бздынь! – взвизгнул рэйлган, сердито лягнув диверсанта в плечо. И в ту же секунду пробивший чужую голову снаряд гулко ударил в металлическую стену, а между глазами монстра появилась маленькая, аккуратная черная дырочка. Оба глаза по сторонам от дырочки часто заморгали и дружно закатились под лоб. Гладиатор начал медленно клониться вперед и с глухим металлическим стуком упал.

Гоблин сидел не отрываясь от прицела и не шевелясь. Рюхнутся или нет? Удар в стену и падение тела не расслышали только на поверхности.

Еще со времен свирепых войн двадцатого века было известно, что при стрельбе из автоматического оружия на одного убитого противника в ходе боев расходовалось до 50000 патронов. Зато снайпер для поражения цели тратил всего один патрон, не имея себе равных по эффективности и экономичности. Созданный лучшими умами человечества рэйлган, пришедший на смену снайперской винтовке, довел состояние дел в этой области до идеала. Его тактико-технические характеристики были таковы, что теперь можно было смело забыть про ветер и расстояние. Однако при всех своих несомненных достоинствах, он обладал и целым рядом отрицательных качеств. Самым гнусным из них было то, что из-за огромной скорости полета снаряда за ним оставался закрученный в спираль инверсионный след, по которому легко обнаруживался стрелок. Во-вторых, начальную скорость полета снаряда невозможно было установить меньше 1000 метров в секунду. При такой скорости следа в воздухе не оставалось, но удар по металлической стене получался оглушительным, а про рикошеты и говорить не приходилось. Силу тока в соленоидах Гоблин выставил по минимуму, и, хотя снаряд разогнало относительно несильно, все равно ударило громко.

Тишина. Притаились, хитрые вы мои. Ну-ну.

Гоблин скосил глаза влево. Лежавший на спине Лютый от выстрела проснулся, открыл левый глаз и смотрел на приятеля, вопросительно подняв бровь – дескать, как? Гоблин ухмыльнулся – как обычно. Затем медленно встал, шипя сквозь зубы и разминая затекшую ногу, потому как ее невыносимо кололо изнутри. Прихрамывая, осторожно пошел вдоль стены к упавшему монстру. Лютый уже сидел на его месте и, так же припав к прицелу рэйлгана, держал в прицеле проход.

Подойдя к огромной туше, боец притормозил. Он стоял не двигаясь, внимательно слушая и глядя в дверной проем. Гладиатор все еще хрипел, тело его били конвульсии и железные ступни судорожно скребли по полу.

Да чтоб ты сдох, баран. Огромные ноги дернулись, отчаянно взбрыкнули в последний раз и монстр затих. Не сводя глаз с прохода, Гоблин присел над левой рукой, ловко сковырнул ножом крышечку, поддел аккумуляторы и вытащил их наружу. Техника у строггов была серьезной, а в деле производства всяких разных батареек в этом рукаве Галактики не имели равных. Аккумуляторам же вообще не было цены. Свои заряжать уже было негде, поэтому трофей пришелся как нельзя кстати.

Сзади тихо подошел Лютый. Без слов и звуков оба двинулись к двери и, не дойдя до нее пары шагов, остановились. С левой стороны прохода на пол падала чья-то слабо заметная тень.

Ждешь, козленок. В ушах отчетливо звучало с трудом сдерживаемое дыхание противника. Хорошая штука – шлем. И ты нас услыхал, значит. Ждешь теперь. Считай – дождался. Интересно, один ты или нет? Сейчас посмотрим.

Лютый сделал шаг в сторону и, держа дверь под прицелом, опустился на одно колено. Гоблин двинулся вперед. Подойдя к двери, он осторожно высунул вперед ствол рэйлгана.

И тут же из-за угла со свистом вылетела металлическая рука, пытаясь перехватить оружие. А за ней, вытянув одну руку вперед и отведя вторую для удара назад, выскочил и весь берсеркер целиком.

Бздынь! – снова взвизгнул рэйлган отскочившего назад Гоблина. Бздынь! – мгновенно повторил за ним рэйлган Лютого. Срикошетив от стен, пули завизжали по со-

седней комнате, а в голове монстра стало на четыре дырки больше. Издав глухой стон, берсеркер с грохотом рухнул ничком на пол. Прыткий какой паренек оказался.

Замерев, бойцы внимательно слушали, что происходит внутри соседнего помещения. Ничего там не происходило. Тишина.

- Как сам-то? – полуобернувшись, спросил Гоблин.

- Поспал чуток, - улыбнулся Лютый. – А ты?

- Жрать хочу. И спать. Пошли назад, там удобнее.

Труп лежал ногами в одном помещении, а головой – в другом. Они дружно ухватили безвременно усопшего берсеркера за руки и, размазывая по рифленому полу оранжевую кровь, втащили его на свою половину.

После этого подломили щиток дверного управления, покопались в замке, опустили дверь и перемкнули замок со своей стороны. Потом опять подхватили монстра и поволокли его к первому трупу. Дотащив, пристроили его на гладиатора в непристойную позу "бутерброд". Сняли шлемы. Гоблин смачно высморкался на трупы и важно пояснил:

- Операция по открытию гладиатору третьего глаза прошла успешно! Между прочим, после выстрела в башку монстр не только испытывает утечку мозгов и падает на пол, камрад!

- А что еще?

- А он еще отбрасывает копыта!

Лютый усмехнулся, и диверсанты устало побрели назад, к ящикам. Возле ящиков остались рюкзаки. А в них – еда.

- Весь день не спим, всю ночь не жрем – кто же это выдержит, камрад?

- Условия невыносимые, камрад, – Гоблин потянул носом. – Ну, от тебя и вонь...

- Ты бы лучше себя понюхал, душистый ты мой.

- Хе, как в анекдоте. Один солдат другому говорит: "Слышь, давай в казарме скунса поселим. Будет наш ротный талисман!" Второй спрашивает: "А вонища?!" "А че вонища? Привыкнет! Мы же привыкли!"

Из-за открытой лавы в подземельях Строггоса всегда было жарко. Оба они не мылись уже неделю и одинаково замечательно провоняли. Всю неделю они шли вниз по пещерам, туннелям, шахтам и лестницам, а конца было не видно. Связи с поверхностью не было, и ни одной из соседних групп они не видели и не слышали.

- Жар костей не ломит. Ты вспомни, как мы на перевале отход прикрывали. Вот бы где потеплее было...

- Да уж. Минус сорок, а мы гусеницу на танк натягиваем с этими мазутчиками из мехбатальона поддержки. Четверо суток без сна и жратвы... Давай лучше что-нибудь повеселее вспомним.

- Чего вспоминать? Посмотри вокруг, и так весело. Сорок минут этого балбеса не было, кстати.

- Сорок да сорок – рупь сорок, спички брал – два сорок, итого – три сорок, - ухмыльнулся Лютый. – Он, наверное, все посты обошел. Так что можно считать, у нас в запасе один целый час.

- Успеем, камрад. Пошли жрать. А потом вздремнем по очереди.

- Ага. А потом вместо него проверим посты. Чувствую, завалят они сегодня службу. И ведь под трибунал-то некого отдать будет...

- Да... Мне бы твои заботы.

Усевшись на ящиках, оба сноровисто раскладывали остатки съестного. Носимый запас пищи был рассчитан ровно на неделю. Ели они всегда как следует, растягивать еду было нельзя. Этот прием пищи был последним. Сколько они еще здесь пробудут и что придется жрать дальше – сказать было непросто. Точнее - просто, только говорить об этом не хотелось.

- Камрад, а на кой черт им столько ящиков, а? – спросил Лютый.

- Вот бы узнать, камрад!

Из-за любви строггов к ящикам вообще и к непрерывному перетаскиванию их с места на место в частности, никто и не заметил, как они сволокли огромное их количество в определенные места, потом провели сборку, а затем одновременно запустили могучие механизмы гравитационного захвата. Обнаружили их тогда, когда уже было поздно.

Принципы работы и способы запитки этих агрегатов не позволяли отключить их мгновенно. Поэтому на каждый было выделено по семь штурмовых "пятерок" диверсантов, в каждой из которых самый здоровый нес "универсальный выключатель" – фугас. Фугасы эти были последним писком военной физики – маленькие, тяжеленные и невероятно мощные. Внутри корпуса из сверхуплотненного металла в магнитной ловушке, затаив до поры свою сатанинскую мощь, висел солидный кусок антиматерии. Перед взрывом поле отключалось и антиматерия вырывалась на волю, вызывая полную аннигиляцию всего в радиусе 250 метров. Мощность такого "взрыва" нельзя было сравнить ни с чем другим из имевшегося на вооружении. Подразумевалось, что процесс аннигиляции отключит любое устройство навсегда и в рекордно короткие сроки.

Бойцы принимали пищу. Могучие челюсти медленно и тщательно перемалывали жесткие плитки питательного концентрата. Полуприкрыв глаза, Лютый спросил:

- А из местных ты никого жрать не пробовал?

Гоблин от такого вопроса подавился и закашлялся. Прокашлявшись и пристально глядя на приятеля, сипло ответил:

- Да нет... Не догадался как-то... А ты?

- Да тоже как-то не пришлось. Сейчас вот думаю, кого бы "за коровку" приспособить.

- Я – пас, - сказал Гоблин. – Разве что собачку какую... А у них метаболизм-то хоть на наш похож? Вдруг их вообще есть нельзя? В гекках вон вообще вместо крови кислота... Помнишь, перед тем, как мы им оборотку дали, нам все мозги промывали, говорили, что строгги людей жрут? Оказалось, что нет. Или, может, мы невкусные? А, камрад?

Набив полный рот, Лютый прошамкал:

- Какая тебе разница? И таких-то нас все жрут: и гекки, и мутанты, и рыбы. И что-то я не слыхал, чтобы они от этого животом страдали. И местные мухи с удовольствием хавают покойников обоих сортов: и строггов, и наших. А наши псы вообще жрут все что попало. Гекков – нельзя, согласен. А остальные пойдут на ура, только перца и лука не надо жалеть. Так что если друг друга жрать не собираемся, то к этим ребятам пора начинать присматриваться. Некоторые попадаются упитанные, я давно замечал.

- Ну, ты первый и будешь жрать, если опарышей отогнать успеешь. А я посмотрю. Чего это тебя на людоедство потянуло?

- Кто бы спрашивал, - хмыкнул Лютый. – Ты бы лучше рассказал, что у вас там за каннибальская забава очередная процветает?

- А-а, ты вот про что, - усмехнулся Гоблин. – А кто тебе рассказал?

- Да про ваши выходки по всей дивизии на следующий же день все узнаЮт, - ответил Лютый. – Так что это такое?

- Да есть у нас в соседней роте паренек один, Чарли Циммерман. Вот он и придумал свеженькую модификацию под оба боевых симулятора: сперва под первый, а потом и под второй. HeadHunters называется, "Охотники за головами".

- И ты еще меня каннибализмом попрекаешь. Головы-то, небось, по ходу этой охоты отрывать надо?

- Само собой! Для того и упражняешься, чтобы чужие отрывать в легкую, а свою у тебя никак не оторвать было. Да ты же сам знаешь, как эти тренировки всем уже осточертели: вход в помещение, прикрытие, выход... залечь, откатиться... Ребята маются без разнообразия, вот и придумывают, кто во что горазд.

- Где же можно раздобыть это сокровище?

- Как обычно: www.planetquake.com/headhunters/.

- Ну, так и что там?

Доев пайку и запив из фляги, Гоблин сыто развалился на ящиках, заложил руки за голову и, блаженно улыбаясь, уставился в потолок.

- В общем-то, все как обычно. С одной стороны - нормальный дэсматч. С другой стороны – нормальный дэсматч отдыхает.

- Да ну? – недоверчиво спросил Лютый.

- Отвечаю! Отдыхает напрочь. После HeadHunters я к "стандарту" резко охолонул. Quake-стандарт в малтиплеер – это 10 из 10 возможных, все остальное и рядом не валялось. Я имею ввиду другие симуляторы, а не TF и CTF. Так вот, если стандарт – это крепкая "десятка", то HeadHunters – это ровно 13.

- Основание? – серьезно спросил Лютый.

- Система набора фрагов. Там они засчитываются не так, как обычно.

- А как?

- Ну, во-первых, в определенных местах уровней установлены специальные жертвенные Алтари. Есть там некоторый элемент здорового сатанизма, как это у нас принято. Так вот, Алтари. Стоят они в таких

местах, куда есть хотя бы пара входов, а кое-где – и все четыре. В первом Quake Алтари сделаны очень круто: такой частокол из окровавленных вострых пиковин, на которые насаживаются оторванные головы убиенных. Во втором Q это переделанные риспаун споты, в которых булькает кровища и подскакивают ободранные черепа. Лично мне больше нравится вариант за номером первым. Да и вообще, все первое всегда лучше второго, ты же знаешь. Там и звук отличный: под пение тайных, особо злобных мантр, что-то такое тяжко стучит. Кое-кто пытался мне втереть, что это биение сердца Алтаря, но я скажу тебе правду, камрад: это Молот Богов шарашит по наковальне, плюща мозги идиотов и неудачников-ламеров, угодивших к ним в лапы на перековку. Алтари эти, скажем так, пункты сдачи и приема оторванных голов. Работают они следующим образом: валишь противника, от него отскакивает голова, ты на нее набегаешь и голова запрыгивает с пола к тебе на пояс. Вместе с ней ты бежишь к алтарю и пробегаешь через него. Вжик! - голова сдана, то есть насажена на пику, и только после этого благосклонные Боги выдают тебе честно заработанный фраг. А ты смотришь на Алтарь, наблюдаешь воочию торжество справедливости – насаженные на колья вражеские головы, и сердце твое наполняется тихим счастьем, а душа – гармонией.

- Толково придумано! – хмыкнул Лютый.

- Нет, там еще веселее закручено! Ясное дело, когда ты бежишь с головой, из нее на пол хлещет кровища. Чем больше голов – тем длиннее кровавый хвост. При резких поворотах он красочно завивается за углы и вообще выглядит отлично! Совершенно чарующее зрелище...- Гоблин сладко потянулся. – Ага, очень прикольно смотрится... Но все не так просто, камрад!

- Да я и не сомневался ни секунды!!! И что же у нас опять непросто?

- Система начисления фрагов! Одна голова – один фраг. Две головы – три фрага, три головы – шесть фрагов...

- Это как это?! Что-то я не догоняю.

- Арифметика здесь простая: восемь баб – шестнадцать сисек.

- Ну, с бабами и сиськами мне давно все понятно, а что с головами?

- И с головами точно такая же ботва. Одна голова – один фраг. Две головы – это один плюс два, то есть три. Три головы – один плюс два, плюс три, итого – шесть.

- О как! – хлопнув по ляжке крякнул Лютый. – Тонко задумано! Арифметическая прогрессия, понимаешь!

- Она, родимая! – почесал живот сытый и довольный Гоблин. – При этом, сам понимаешь, чем больше притащишь голов, тем больше получишь фрагов.

- В общем-то, справедливо! - одобрил Лютый.

- Согласный. Но тут главное – не переборщить. Нахапавший голов похож на беременную паучиху, увешанную яйцами. Бежит такой, издалека заметный. Однако подобные потуги – набрать голов побольше – однозначно ведут к тому, что на пути к Алтарю у тебя могут отобрать и все добытые чужие, и твою собственную. И тоже сдать.

- Экое бесстыдство! – расстроился Лютый.

- Не скажите, Федор Михайлович!

Тут надо отметить, что диверсанты постоянно звали всех оппонентов в спорах "Федорами Михайловичами". Пошло это от старого, но страстно ими обожаемого анекдота про Достоевского и Раскольникова:

Достоевский скорбным голосом укоряет своего героя:

- Что же это ты, Родик? За двадцать копеек – старушку убил!...

- Не скажите, Федор Михайлович! – злорадно отвечает герой. – Пять старушек – уже рубль!...

Гоблин продолжал:

- Во всем нужна разумная достаточность, иначе может наступить головокружение от успехов. Пять голов – вот мой совет начинающим. Пятнадцать фрагов, если мне не изменяет память. А вот если ты будешь таскать по одной голове – получишь всего пять.

- Как это ты говоришь: кто понял жизнь – тот не спешит.

- Совершенно верно, камрад. У меня редко получается нахапать восемь, а девять – это вообще потолок. Столько донести не дадут никогда, ведь там повсюду злые враги с оружием бегают! Так что тише едешь – шире харя.

- Так-то оно так, но ведь любой кретин сможет организовать засаду возле Алтаря и еще на подходе спокойно отбирать у честных тружеников непосильным трудом нажитые головы.

- С мягким знаком, камрад! Не ты один такой умный. Циммерман тоже не первый день моды строчит, поэтому в каждый Алтарь встроено архиполезнейшее антикемперское приспособление.

- Это как так?

- А вот так! Как только ты постоишь немножко в определенном радиусе от Алтаря, так зоркие Боги тебе сперва сообщат, что они ненавидят кемперов, а потом начнут энергично отсасывать из тебя здоровье и портить броню. Дескать, иди гуляй, не надо тут торчать. Так что с кемперами возле Алтаря все очень строго.

- Значит, ты рекомендуешь подтаскивать пяток, не больше?

-Так точно. Передозняк – он и на Строггосе передозняк. Пять голов – хорошо, а шесть – уже плохо. Жадность ни к чему хорошему не ведет, а скромность украшает диверсанта. Добрее надо быть, камрад!

Со стороны убитых монстров донесся слабый металлический звук. Оба диверсанта мгновенно соскользнули с ящиков, быстро надели шлемы и вдоль разных стенок рысью направились к закрытой ими двери.

Угрюмо гудя, над мертвыми монстрами уже плотно работали густые стаи свирепых мух Строггоса. При обычном раскладе мух нигде не было видно, но стоило появиться трупу, как они тут же появлялись из ниоткуда и рьяно принимались за работу. Их жизненный цикл был стремителен и краток. Прилетевшие мухи немедленно откладывали на труп яйца, через минуту из яиц вылуплялись личинки и принимались за еду с таким остервенением, что уже через полчаса на полу оставалась только лужа зловонной жижи и несъедобные металлические части в ней. Именно это и лежало на том месте, где они недавно заскладировали гладиатора и берсеркера.

В дверь кто-то скребся. Скребся упорно. Было слышно, как на той стороне настойчиво пытались разблокировать замок. Друзья молча посмотрели друг на друга. Гоблин кивнул и шагнул в сторону щитка управления, а Лютый вынул из рюкзака мину и начал пристраивать ее на полу, торопливо подбирая угол и расстояние. Гоблин закончил возиться со щитком и быстро пошел обратно. Лютый щелкнул рычажком инициализатора на мине, отбежал метров на пятнадцать, быстро поставил вторую и побежал за ним.

Они снова засели за ящиками. Рюкзаки были одеты, оружие заряжено, боеприпасы и гранаты аккуратно разложены рядом на полу. Лютый отстегнул черную трубу гранатомета и положил под рукой.

- Погнали наши городских? - спросил Гоблин.

- Вдоль реки, поближе к лесу, - ответил Лютый. – Отворяй.

Щелкнул маленький выключатель, дверь на другом конце помещения пошла вверх. И тут же внутрь рванулись шестеро строггов. Лютый спокойно нажал на кнопку, и на той стороне грянул оглушительный взрыв. Стограммовый заряд вышвырнул плотный рой металлических кубиков и шипов, которые тут же яростно впились в тела и головы нападающих. Вслед за взрывом помещение огласил дикий вой, и монстры волчками закрутились по полу. Сквозь вой завизжали рэйлганы, и через несколько секунд все затихло. Злобно загудев, мухи черной тучей поднялись из лужи и рванули на свежатинку.

- Наши мушки даже заскучать не успели, - заметил Лютый.

Из прохода донеслись отрывистые выкрики команд и топот множества ног. Затем все снова стихло.

- Камрад, а ведь их там много.

- Слышу. Группируются, козлы.

С той стороны снова раздался громкий выкрик, и в помещение сплошной лавиной хлынули строгги.

Лютый не торопясь снова нажал на кнопку. Грохнул новый взрыв, бегущих впереди с силой отбросило назад, и в дверях образовалась визжащая кровавая куча.

- Мочи козлов, камрад! – заорал Гоблин, всаживая в кучу пулю за пулей, не целясь.

Лютый уже пристраивал на плече черную трубу гранатомета. Умпф-ф-ф!!! – ухнула труба, изрыгнув с обратного конца длинный огненный хвост. Тупорылая ракета стремительно ринулась к дверям. Лютый привстал и, наморщив нос, глядел ей вслед. Ракета врезалась прямо под шевелящуюся груду тел, и грянул такой мощный взрыв, что из прохода мгновенно исчезло все. За-

визжали рикошетящие по стенам осколки, влажно зашлепали по полу разлетевшиеся обрывки тел.

В ответ из-за двери, рикошетом отскакивая от стены, непрерывной очередью полетели гранаты. До укрытия они не долетали, но осколки били по всему помещению. Прячась от раскаленной, зазубренной смерти, диверсанты упали на пол.

- Добавь!!! – крикнул Гоблин.

На этот раз Лютый перенес прицел немного за дверь. Снова ухнула труба, вторая ракета помчалась через проход. Сдетонировала она об пол метрах в пяти за дверью. Рвануло, и все осколки разлетелись по смежному помещению. За взрывом опять дружно взвыли новые раненые, а поток гранат мгновенно иссяк.

- В очередь, сукины дети!!! – орал из-за соседнего ящика Гоблин. – Еще парочку!!!

Лютый перенес прицел еще дальше и снова выстрелил. Вместе с криками из-за двери донесся звук воющих турбин, и через мгновение через дверь влетел летун. Лютый взял упреждение и спокойно выпустил очередную гранату. Однако летун был вовсе не глуп: мгновенно грамотно застрэйфился и открыл беглый ответный огонь из импульсного лазера. Луч заплясал по ящикам, завоняло паленым деревом, и бойцы снова упали на пол. В этот момент ракета попала в стену и взорвалась. Волна ударила летуна в спину и на мгновение сбила ему прицел. Оба диверсанта тут же выскочили из-за ящиков, как чертики из коробки, и одновременно выстрелили из рэйлганов, уворачиваться от пуль которых еще никто не научился. Одна пуля попала в голову, вторая пробила грудь и прошибла навылет двигатель за спиной. Вой потерявшей управление турбины резко пошел на убыль, остатками тяги летуна бросило на пол и проволокло вперед мордой по железу. Турбина замолчала, и в помещении наступила тишина. Лютый снова взял трубу и на всякий пожарный пустил в дверь еще одну ракету.

Гоблин уже прыгнул через ящик и побежал к двери. Ракета взорвалась в глубине помещения и количество орущих резко увеличилось. Бросив трубу, Лютый подхватил рэйлган и помчался следом.

На бегу Гоблин рванул с груди гранату и, широко размахнувшись, метнул ее вслед за ракетой. Граната влетела через дверь, отскочила от пола и сразу же ахнул взрыв. Снова осколки ударили по металлу, и количество орущих мгновенно сократилось. Вслед за первой полетела вторая, за ней третья. Крики почти сошли на нет, но несколько голосов продолжало надрываться так, что у Гоблина волосы на руках встали дыбом.

Тяжело дыша, они стояли, прижавшись к стенам по сторонам от прохода. Гоблин глубоко вдохнул, резко выдохнул и молча бросился в дверь. Лютый без отрыва последовал за ним.

Внутри все стены от пола до потолка были перемазаны оранжевой кровью. Повсюду валялись куски разорванных взрывами тел, механические конечности вперемешку с настоящими. Орали лежавшие на полу посеченные и изуродованные осколками ганнеры. Тут же заработали оба рэйлгана, и через пару секунд наступила относительная тишина.

Остро резал нюх кислый запах взрывчатки, ел глаза дым. Бойцы быстро, по-крысиному, перебегали от тела к телу и безжалостно добивали оставшихся в живых.

- Быстрее, камрад, быстрее.... Сейчас остальные подойдут, быстрее.... Только не стреляй! - лихорадочно шипел Гоблин, раз за разом с силой загоняя огромный диверсионный нож под панцирь очередного ганнера.

Лютый уже закончил на своей половине и энергично потрошил рюкзаки с боезапасом. Гранаты у строггов тоже были хороши, а своих уже почти не осталось.

Внезапно последний ганнер дернулся, перевернулся на бок и молниеносно навел правую руку на Гоблина. Спасло его только то, что пулемет монстра не мог открыть огонь мгновенно, ему было необходимо сначала раскрутить стволы. Засвистел электропривод, стремительно завращался механизм. Гоблин прыгнул вперед, поскользнулся в луже крови и упал. Тут же загрохотала очередь, однако левая нога в высоком ботинке с маху ударила под руку, отбрасывая струю свинца вверх. Правая нога с хряском врезалась в искаженную злобой физиономию монстра. Змеей извернувшийся диверсант уже лежал на ганнере, левой рукой отводя в потолок грохочущий пулемет, а правой проталкивая нож под квадратный подбородок.

Ганнер захрипел и забился, пытаясь сбросить с себя человека. Однако сделать этого было никак нельзя, потому что Гоблин вцепился в него как паук. Пулемет смолк, только вращались без выстрелов стволы. Нож входил все глубже. Монстр затих, но в глазах его продолжала гореть смертельная ненависть. Гоблин напрягся и рывком пропихнул нож вперед до упора. Глаза недоуменно моргнули и затянулись пленкой.

Гоблин по-отечески похлопал монстра по щеке, выдернул нож и вытер его об физиономию покойного. Затем вскочил, одним рывком перевернул труп на живот и принялся потрошить его рюкзак. Патроны – нет больше патронов, кончились. Гранаты – ага, одна, вторая, третья, четвертая... Всего одиннадцать, больше нет. Успел разбросать, урод. Так, следующий.

Они споровисто обирали трупы, не сводя глаз с черневшего в углу прохода. Оттуда в любую секунду могла нагрянуть подмога. Двери там не было, и перекрыть проход было невозможно.

Прошло уже примерно три минуты, а никто почему-то не появлялся. Друзья молча переглянулись. Похоже, там никого нет. А почему же тогда эти приперлись? Видно, успел кто-то дунуть.

Лютый подобрал лежавшую рядом оторванную голову, установил ее на полу поустойчивее. Встал, отошел на несколько шагов. Взял короткий разбег, набежал, и умелым, мощным ударом сапога послал голову в дверной проем. Голова с тихим шелестом вылетела в дверь и скрылась из виду.

Тишина, никакой реакции. Обычно монстры такого глумления не выдерживали и сразу бросались в атаку. Точно, никого там нет.

Бои в подземельях имели свою специфику. Поскольку все стены были цельнометаллическими, радиосвязь использовать было невозможно. Гравитационные армейские передатчики надо было возить за собой на тачке, поэтому диверсионно-штурмовые группы действовали автономно, вообще без связи. У строггов подземная связь поддерживалась по проводным и оптическим линиям. Однако как только бойцы находили первый разъем, так тут же к нему подключалось либо напряжение в несколько тысяч вольт, либо боевой криптоновый лазер. И то, и другое вело к полному выводу вражеской аппаратуры связи из строя. На всякий пожарный так поступали с каждым разъемом.

Сами же солдаты общались при помощи акустической аппаратуры шлемов, которая позволяла вести разговоры на огромных дистанциях. Процессор обрезал пиковые нагрузки, фильтровал шумы и выдавал отличный сигнал. Друг с другом можно было спокойно разговаривать даже во время артобстрела, орали все просто по привычке и от перевозбуждения. При этом и в режиме покоя любая человеческая речь в радиусе прослушивания неусыпно отслеживалась, и о каждом слове немедленно подавался сигнал хозяину. Строгги поначалу пытались применить это в своих интересах, однако ничего у них не вышло. Речь солдат состояла в основном из слов непечатных и вне контекста бессмысленных. Так что все потуги строггов имитировать ее ни к чему не привели, потому как научиться правильно ругаться они так и не сумели и шуток не понимали.

Вот и сейчас оба диверсанта, наклонив головы и замерев, внимательно слушали, как кувыркается в соседнем помещении зафутболенная голова. Голова ударилась об пол, подпрыгнула и долго летела по воздуху. Лестница, поняли оба. Голова снова ударилась и опять полетела. Большая лестница, отметили они про себя. Голова смачно чвякнула об пол, весело запрыгала с костяным постукиванием, шмякнулась об стенку и затихла. Далеко. Помещение – будь здоров, выпятил нижнюю губу Лютый. Гоблин понимающе кивнул и мотнул головой в сторону двери.

Пятясь задом, они отступили в ту дверь, из которой пришли. Снова заперли ее за собой и опять пошли к ящикам. Там оба собрали с пола разложенные боеприпасы и рассовали их по карманам и рюкзакам. Лютый зарядил гранатомет и снова приторочил его к рюкзаку. Собравшись, они рысью побежали назад.

Вышли через дверь и на этот раз закрыли ее с другой стороны, после чего основательно заминировали. То же самое они всегда проделывали со всеми дверьми, которые оставались у них за спиной.

Закончив с дверью, диверсанты двинулись ко второму выходу. Дверь вела на широкую площадку с низким бордюром. С пло-

щадки вниз уходила широкая лестница. Бойцы на четвереньках подошли к бордюру и осторожно заглянули через край вниз.

Начиная примерно с километровой глубины, все подземные помещения имели огромные размеры. То, куда они вышли, не было исключением.

Перво-наперво Гоблин высмотрел на стенах решетки вентиляционных труб. Шахты вентиляции были самым выгодным путем для передвижений по многим причинам. Погоню в них было организовать практически невозможно, а травить забравшихся туда диверсантов газами строгги не могли из опасения умертвить своих собратьев. Перекрыть их тоже было никак нельзя, без поступающего с поверхности воздуха жители подземелий продержались бы очень недолго. Диверсанты пользовались трубами вентиляции с особым удовольствием и в тренировочных лагерях даже проводились соревнования по новому прикладному виду бега – в полной выкладке на четвереньках. Все спускавшиеся под землю нашивали на колени и локти толстые кожаные заплатки и в обязательном порядке брали с собой крепкие перчатки, так что ползанье по трубам уже было поставлено на профессиональную основу.

Присмотрев решетки, они отправились осматривать помещение. В углу, как обычно, стояли горы ящиков. Диверсанты бдительно осматривали все углы. Вроде никого. Никаких шевелений, тишина. Только вонища какая-то непонятная из угла идет. Там же, с правой стороны, находился широкий водоем. Осторожно подойдя к ящикам, они обошли их с двух сторон. За ящиками никого не было, зато там был стол, а возле него – лавки и бачки с едой. На столе стояло пятнадцать полных мисок, тут же валялись ложки и какие-то крючки.

Лютый наклонился над миской, потянул носом, скривил физиономию и отвернулся.

- Не будешь, что ли? – ухмыльнулся Гоблин.

- Ты сам понюхай! – огрызнулся Лютый. – Как они эту парашу жрут...

Дух от мисок шел чудовищный. Бойцы вышли из-за ящиков и обшарили оставшиеся углы помещения. Насмотревшись, они закрыли глаза и включили акустические системы шлемов на полную мощность. В головах зазвучали какие-то смутные раскаты, непонятный гул и отдаленные шумы. Внутри помещения не было слышно ни дыхания, ни шевелений.

Гоблин открыл глаза и сказал:

- Они все пришли отсюда, из этого помещения.

- Думаешь?

- Да. Иначе все бы уже кишмя кишело этими уродами.

- И никого не предупредили?

- Сам увидишь. Сюда придет только разводящий гладиатор, когда хватятся того, что мы завалили. Причем не один, а с целой оравой. Их тут, как в Бразилии обезьян. А вот они уже предупредят остальных обязательно.

- Как?

- А они всегда гонца за собой оставляют. Как только начнем стрелять, гонец сразу побежит за подкреплением. Я тебе больше скажу, камрад: он уже убежал. И времени у нас осталось...

Гоблин глянул в прицел на часы.

- Еще минут пятнадцать. Не больше. Сколько у тебя осталось мин?

- Пять. И две ловушки.

- У меня четыре мины и тоже две ловушки. Кто пойдет? На морского кинем?

- Да отстань ты! - и Лютый побежал минировать двери.

Никого не найдя, Гоблин направился обратно к выходу. Засев за бордюром, он внимательно смотрел за обеими дверьми поверх прицела. Лютый внизу быстро поставил две мины, у каждой двери присобачил по две гранаты на растяжках и бегом помчался к воде. Присев возле водоема, он набрал полную флягу и побежал назад. Запыхавшись выскочил на площадку и залег за бордюром с правой стороны.

- Камрад, шайтан-труба – у тебя! - напомнил Гоблин.

Лютый отложил рэйлган и отстегнул трубу от рюкзака. Проверил заряд, поднял прицельную рамку, установил дистанцию, послушал звуковой сигнал прицела. Затем бросил во фляжку обеззараживающую таблетку и закрутил крышку. Запихав фляжку в чехол на поясе спросил:

- Мы на чем там остановились?

- В смысле?!

- Ну, наши “Охотники за головами”.

- А-а... Я уже и забыл. Но вещь хорошая, я тебя понимаю. Ты к голове-то сапожиной звон как приложился... Чувствую, игра у тебя пойдет!

Гоблин с чувством плюнул на пол.

- Короче, фраги. Как считать – разобрались. Вот наотрывал ты с пяток голов, бежишь к Алтарю на сдачу, а тебя из-за угла – бэмс! – и грохнули!

- Ты прекращай это – меня и вдруг “грохнули”! Давай лучше это ты бежишь и тебя грохнули.

- Ну ладно, давай это я бегу и вдруг меня – бэмс! – грохнули. Всякое в этой жизни бывает, камрад. И тогда я резко жму на риспаун и галопом мчусь на место гибели. Враг мог быть ослабленным, а так оно обычно и бывает! По ходу битв даже самым суровым бойцам шкуры так тратят, что уже не до сдачи голов становится, лишь бы где-нибудь отожраться. Еще враг мог сразу ввязаться в бой с кем-то другим и тоже завернуть ласты – возможностей шквал, так что вероятность того, что тебя поджидают твои законные головы и парочка свеженьких – очень велика. С кучей голов враг долго не проходит, слишком много вокруг недовольных. Беги, проверяй наличие голов на месте преступления, и если их нет – бросайся в погоню и отбирай свое. Самая опасная ситуация складывается на подходах к Алтарю: там кипят такие страсти, что со слабым здоровьем лучше и не соваться! Особенно на таких проверенных временем уровнях, как E1M7. Алтарь там стоит в комнатушке с гринзйд лаунчером, и в этой самой комнатушке идет ТАКАЯ мясорубка, что ни одному любителю “мяса” и не снилось! Причем мясорубка сугубо осмысленная! Или, например, E1M2. Алтарь стоит на мосточке, и головы убиенных валятся прямо в воду. Головы, надо заметить, обладают своей собственной физикой, выражающейся в повышенной прыгучести. При завале противника голова отскакивает достаточно далеко, зачастую ее, подлюку, даже не успеваешь отыскать. И вот они кучами валятся в воду, все прыгают и ныряют за ними, стрельба, вопли, визги – полный атас!

- А свою голову оторванную после риспауна можно взять?

- Легко! Так частенько бывает: грохнули тебя, а ты рядышком появился, головенку свою – цап-царап! – и на сдачу отволок. Пустячок, а приятно!

- А подлянки?

Гоблин ухмыльнулся. В этой области корпус имел массу специалистов, и состязаться с ними в деле причинения вреда и всяких гадостей было невозможно.

- Скажу сразу: все они имеют смысл только в дуэлях. В “мясе” на это просто нет времени, да и ни к чему они там. Значит, дуэль. Перво-наперво, раскидывай приманки. Можно скидывать оружие, рюкзак и головы. Засядешь наверху, метнешь вниз головенку-другую, и ждешь когда клюнет. Это недолго. Пристрелишь халявщика – и опять ждешь, благо приманка богаче стала. Так что сам поосторожнее с валяющимися бесхозными головами. Там всегда кто-то рядом сидит.

- Так, а что с командами?

- Ну, с командами еще веселее! Там способы начисления фрагов еще круче!

- Да куда уж круче после такого людоедства?!

- Нет предела злобе Q, камрад! Значит, команда. Тут главная задача – передача голов друг другу.

- Это еще зачем?

- Поясняю на примере. В команде ты, Кабан и я. Ты захватил голову, и у тебя уже считай что есть законный фраг. И тут ты мастерски отдаешь пас Кабану! Кабан подхватывает голову, и ее цена тут же подскакивает на один пункт, то есть при сдаче за нее Боги дадут уже два фрага. А если у Кабана хватит ума и он пасанет на меня, то цена этой оторванной башки подскочит до трех! Подчеркиваю красным, камрад: если после этого дотащить ее до Алтаря, то каждый отхватит по три жирных фрага, а все вместе как команда – ровно девять!

- Эвон как!

- Ага!

- А если распасовочку вдвоем одной головой проводить, взад-назад?

- Это можно. Но толку – никакого. Боги – не фраера, камрад, их такими дешевыми трюками не проведешь. А поэтому надо держаться стаей.

- Ну ты выдумал: в дэсматче стадом бегать! С первой же ракеты в такую толпу враг по фрагам в отрыв уйдет!

- Осторожнее, камрад! Я сказал – стаей, а не стадом. Это же разные вещи! Чему нас учит древняя мудрость народов Земли? Семеро одного не боятся! Вот он, разум ты-

сячелетий! Бежим стаей, охотясь на сбившихся в стада или отбившихся от стад врагов, экстренно оказываем первую хирургическую помощь противнику по избавлению от явно никчемных голов. И вот, как только в наших лапах оказывается чужая голова, так тут же проводится грамотная распасовка! При этом необходимо зорко присматривать за своими броней и здоровьем, потому как нести добычу на Алтарь должен самый крепкий паренек, а остальные должны проявлять о нем отеческую заботу. Если у тебя здоровья осталось ровно на два раза поссать – верни головы немедленно! И если приятель сбрасывает головы назад, то он телом слаб. А если не сбрасывает, то он либо зело крепок, либо отчаянно глуп. При любом раскладе надо прикрывать его изо всех сил, иначе хорошего счета не будет. Пойдет один – в итоге вместо него до Алтаря доберется только его бестолковка. И норма разового заноса тут, при командной игре, будет поменьше: четыре-пять голов, не больше!

- А если нахватить головенку убиенного товарища по команде? Или, скажем, самому его завалить? Засчитают?

- Я тебе фамилию автора говорил?

- Ага. Циммерман, да?

- Угу. И ты думаешь, он дурнсе нас?

Лютый тихо рассмеялся.

- Не дурнее, камрад.

- Ну, тогда и не терзайся сомнениями, все равно ничего не выйдет. Равно как не планируй в целях увеличения командного счета отчаянных самоубийств, это тоже не прокатит. А вот если ты снимешь головы товарищей с теплого трупа врага, то тогда Боги расценят их как справедливую добычу и вознаградят твое старание обычным порядком на общих основаниях.

В случае гибели – все как обычно, бежим на место расправы. Желательно по пути отожраться и вооружиться, потому что там, вокруг бесхозных голов, наверняка кипят самые жуткие страсти и за кровавыми смерчами и мясными фонтанами вообще ничего не видно! Боги любят это дело, камрад... Как в анекдоте. Приехал в городишко цирк, стоит очередь в шапито. Зайдет двадцать человек, а выйдет то пять, то три, то один. Мужичок сбоку смотрел-смотрел, считал-считал, потом решил в дырочку заглянуть, как такое получается. Смотрит, вокруг арены горы трупов, а на середине арены стоит грузин, крутит вокруг себя на цепи огромную гирю и поет:

- Карусэл, карусэл, кто успэл – тот прысэл...

Лютый посмеялся и снова спросил:

- Какие дают знатные привязочки?

- Чтобы действовать, как это у нас принято – грамотно, необходимо знать об имеющихся в наличии импульсах. Основной по умолчанию привязан к цифре 9, которая сбрасывает голову.

- Свою?!

- Нет, камрад, только чужую. Зачем – ты уже знаешь. Все импульсы можно забиндить по собственному вкусу:

impulse 21 – сбрасывает голову, по умолчанию – 9

impulse 22 – вызов товарища по команде

impulse 23 – вызов помощи, по умолчанию – h

impulse 25 – сброс рюкзачка с боеприпасом, по умолчанию – s

impulse 24 – сброс выбранного оружия, по умолчанию – d

- А что насчет оружия?

- Все в порядке! Есть одна добавка: выкинули гвоздомет и вместо него добавили grappling hook. Причем хук такой многоцелевой: можно и попрыгать, можно и товарища пристрелить. Инструмент центрального боя, стреляет одиночными гвоздями, каждый из которых по мощности воздействия на организм равен прямому попаданию ракеты в лоб, так что валит напрочь. Два попадания – и порвет любого. Перезаряжается не сильно быстро. Он не особо похож на тот, который в CTF, надо немного попривыкнуть.

- А что не так?

- Ну, когда выстрелишь, то гвоздик, понятно, воткнется в стену. Дальше надо подпрыгнуть, и тебя потащит вперед. При этом будешь болтаться на веревке, как гиббон на лиане, а если веревка наткнется на угол – сразу свалишься вниз. Отпустишь прыжок – упадешь. А при некотором навыке можешь подтаскивать к себе лежащие вдалеке чужие головы. Но главное, как обычно, – грэпл-джампы, ибо это самый продуктивный способ прорыва к Алтарю.

- Не кисло. А что с артефактами?

- Все то же самое. Только невидимость немножко тово... Интересная получилась.

- В смысле?

- Ну, сам ты, конечно, кроме квадратных глаз, весь исчезаешь. А вот головы, если они у тебя есть – а они непременно есть, потому как тут самый урожай и начинает собираться! – никуда не исчезают, а висят на тебе, как ни в чем ни бывало, и кровища из них хлещет будь здоров!

- И какой же тогда смысл в невидимости?

- А какой в ней вообще смысл, камрад?

- Понятно. А что у нас на статус-баре?

- Ясный расклад: как только нахватишь оторванную голову, в спец-окошке показывается перекошенная морда, обозначающая наличие присутствия головы, а в правом нижнем углу демонстрируется предполагаемое количество фрагов. Ну, сколько получишь если донесешь.

- На что похожа модель нашего серьезного бойца – охотника за головами?

- Да такая же. Только цвет один и для портков, и для куртки, чтобы уже никакой путаницы не было по вопросу "свой-чужой". Когда бьешься командами, то у каждого на башке одета бандана.

- Это еще что такое?!

- Ну, тряпка такая полоской завязана.

- А-а... Слово какое-то идиотское. И зачем они?

- Сам не пойму. Все равно ничего разглядеть не успеваешь, там такая "карусэл" идет – мое почтение!

- Уровешки?

- Перво-наперво – все оригинальные от Quake. Вместе с ними – все разлюбезные нашим сердцам DM-карты. Ну и, само собой, нечто оригинальное, изготовленное индивидуально группой созидателей.

hh1- Shadows Of Sin
hh2 - Spoon's Keep
hh3 - Spoon City
hh4 - The Defiled Chambers
hh5 - DcDm3
hh6 - DcDm5
hh7 - Punishment
hh8 - Armageddon 3
hh9 - The Elektra Complex
hh10 - The Epoch Turning
hh11 - Asylum of Remorse
hh12 - Walking The Dog

Целая куча! Сочинен специальный Пак! HeadHunters – великий мод, и отдавая ему должное, к постройке угрюмых уровней приложили мозолистые руки опытнейшие творцы, среди которых есть даже такой орел, как Dario Casali!

- Это еще кто такой? – недоуменно спросил Лютый.

- Ну, блин, камрад!.. – от такого святотатственного незнания Гоблин аж подскочил. – Это ж Дарио! Ну, который Prodigy Special Edition навернул! Лучший level add-on для Quake!!!

- Знаешь, я когда слово "prodigy" слышу, то эмоции у меня однозначные! Если оно где-то на чем-то написано, я обхожу это место за километр.

Гоблин засмеялся.

- Нет, там все наоборот. Prodigy, камрад, означает "чудо". И уровни его – чудо и есть, я их страсть как люблю! Он еще Plutonia Experiment под DOOM забомбил, а потом ушел в Valve и там Half-Life помогал сооружать. Серьезный парень. В общем, все уровни огроменные, заточенные под толпу, на некоторых по несколько Алтарей. Все как обычно: выдвигаешь консоль, пишешь название уровня – к примеру, map hh5, жмешь enter – и мы уже на месте!

- Под команду какие хороши?

- Да все! Но мне нравится hh5. Потом сам поглядишь, Пак – вещь замечательная. Кстати, этот же самый уровень и в Half-Life присутствует в несколько доработанном виде.

- Известные баги?

- HeadHunters настолько крут, что в нем даже баги отличные! Точнее – баг, потому как он там один-одинешенек, сирота, да и тот к делу пристроен.

- Да ну?

- А то! Когда твою отстреленную башку поднимут с пола и поволокут к Алтарю, ты сможешь спокойно наблюдать за процессом транспортировки. А когда насадят на пику, то можешь полетать туда-сюда и покусать товарищей В Паке голова еще и горит, а зубищами щелкает просто по-волчьи! Правда, время полетов ограничено и определяется количеством фрагов, то есть, чем их больше – тем полеты дольше.

Удар в дверь раздался так неожиданно, что оба диверсанта аж подпрыгнули. Сила удара была такова, что толстая дверь даже слегка прогнулась.

(Продолжение - в следующем номере)

Почта

Привет! Рада снова с вами... (пропущенное вставить).

Этот месяц для меня характерен тем, что большинство читателей, похоже, уже просекло, что за почтовая голубка поселилась в голубятне "Навигатора", и теперь обращаются непосредственно по имени. Приятно. Очень. Появилось несколько интересных предложений - например, печатать в системных требованиях такую характеристику, как "размер игры" (на скольких дисках она выходит). Мы, правда, пока не понимаем, чем эта информация может быть полезной - ведь цена коробочного издания от количества дисков не зависит ;). Также многие очень просят увеличить раздел Z-Zone, печатать больше рассказов и сделать еще одну Игру в журнале. Все учтено, доведено до сведения "кого надо" - и, надо думать, в скором времени исполнится. Или не исполнится. Или исполнится, но не в скором. В общем, я свое дело сделала.

Теперь погнали по письмам.

Здравие желаю!!

Я по поводу последнего номера:

Привет Жанна!!!

А мона вопрос?

Почему у вас появилась такая тенденция как на письма не отвечать а опускать (ну это слишком сильно сказано, а что-то полегче придумать не могу) написавших письма???

Другой вопрос: А сколько раз тебе придется ходить на неофициальные встречи чтобы рассказать что случилось с Геймером, т.к. кроме меня и Aleks Sulin'a aka Smooky есть еще около 2000 или больше которым интересно что с Геймером произошло??? Тебе же споют рюмками кофе или чего покрепче и не будет у нас веселой доброй красивой (не знаю не видел) Жанны.

Федосеев Андрей aka ZoRDiN

Глава клана Shambler's Friends

BooRuNSFMaSTeR

Привет. Вопрос всегда мона - только рада. Вот уж никогда бы не подумала, что моя манера изъясняться может показаться обидной и оскорбительной. Да еще не кому-нибудь, а главе клана. Признаться, даже запаниковала - а вдруг пойдут к Главному нескончаемым потоком жалостливые письма на потенциальную алкоголичку веселую-добрую-красивую Жанну. И отдадут почтовый раздел в чьи-нибудь более нежные и трепетные руки. А если серьезно, то я стараюсь с каждым человеком говорить на его языке - ведь через письмо часто характер прослеживается (или та часть характера, которая нарочно напоказ выставляется). Вот и выходит, что как человек ко мне обращается, так я ему и отвечаю.

Дальше. Ну что ж, давайте проставим новые точки над старой "i", в тщетной, но живучей надежде, что эта тема, наконец, будет закрыта. Меня только одно смущает - с чего вдруг возникло предположение, что я с каждым желающим буду кофий распивать из рюмочек? Неофициальная встреча тем и отличается от всякой иной, что происходит исключительно по обоюдному желанию сторон. А я, в общем-то, пока никому, кроме Aleks Sulin aka Smooky, не обещалась. Ну, а остальным двум тысячам любопытных придется как-то группироваться и высылать делегатов, чтобы ненароком не споить меня и сохранить мою трезвенность в девственности. А по большому счету значит это только одно - редакция журнала не хочет снова возвращаться к этой теме и предпочитает не обнародовать причины ухода Геймера (ну не хотят, и все! - сколько я их не просила...). По секрету могу добавить, что с ним ничего плохого не случилось - жив-здоров и довольно упитан. Если хотите, могу передать от вас привет - видимся мы регулярно.

Hi, Нави и все кто его сейчас читает!

Мда, писем к вам приходит много и разных. Надеюсь мое письмо не затеряется в вашем ящике...

Большое вам спасибо за то, что вы есть, были и наверное будете. Ваш журнал один из источников пополнения моей "game.data", хотя Инет (ин-ет), как не парадоксально есть центр игрового мира и не только игрового, в связи с чем отдельно благодарю Хвостика :). Спасибо тебе. Еще хочется поблагодарить Жанну Гришину, которая разбирается со всем этим хламом, ну в смысле почтой, и не просто разбирается, а еще и к тому же с чувством юмора, которого так порой не хватает некоторым сотрудникам Нави (вы догадываетесь о ком это я?). Ну и конечно Goblin'a за его классные рассказы.

Наконец-то у вас появился диск, это большой прогрес-с-с-с-с. К моему удивлению там оказалось столько полезных для меня файлов (QAUKE ONLY AND FOREVER), кто его смотрел, тот меня поймет. Вот беда у вас только с бумагой и склейкой журнала, после покупки, этак недели через две, одни листочки остаются :)). Но весь этот классный журнал обломало исчезновение рубрики Q2Zone, такая хорошая идея была.... Но может вы создадите смЕшАнную рубрику, посвященную и QUAKE, и StarCraft. Нет новостей про Ку, пишем про "Звездные" новости, и наоборот. И тогда отмазки про то, что нет новостей, не прока-а-а-а-тят :) из чего следует: рубрику не закроют из-за недостатка новостей. И еще последний вопрос. Когда будет poster?

Вроде бы все. Пока всем и Нави тоже.

Серега aka [TEN]SkrinJel

Заходите: http://www.lgg.ru/~TEN

SkrinJel@quake.ru

За спасибо - всегда спасибо, так приятно получать благодарности... :). Это раньше благодарственные письма стеснялись публиковать - чего, мол, себя расхваливать; а я женщина - мне к комплиментам не привыкать, вот и не удержалась от искушения лишний раз похвастаться. Да и ребятам будет приятно... Только мне не совсем понятно, у кого это из нас с чувством юмора туговато - вроде я здесь таких не встречала, может, перепутал чего-нибудь? С постером пока туго - не до жиру. У нас сейчас другая программа-максимум - склейка и нормальная бумага. Постер будет, когда бумага перестанет дорожать, - а она это делает, между прочим, каждую неделю :(((.

С EA рубрикой, как и со всякой-другой-ей-подобной, тоже никак. Пока не появится ТА ИГРА, которая способна будет снова целую зону занять. Все-таки нынешние уже до этого не дотягивают. Да и не дело это - полупустые рубрики в журнале плодить. К тому же (ну вот, приходится повторяться!) все интересное, что не помещается в основные разделы, мы без внимания не оставляем и направляем прямиком в Zz.

Здравствуй, дорогая редакция. Привет, Навигатор!

Пишет тебе твой, "чуть было не потерявшийся", большой поклонник, обожатель, читатель и т.д.

Чуть было не потерявшийся, потому что в начале осени в нашем городе пропал с прилавков ваш журнал. Я понимаю - кризис, но остальные журналы-то лежат... Так было до начала зимы, я уже думал, что все, загнулся журнал. Начал я вас читать не с первого номера, но сразу... "влюбился"... В общем - жалко! Но (вот радость!) друг сообщил что видел журнал в продаже. Денег при себе нет, но я бегом побежал на базар и попросил оставить журнал на пару дней, а потом я пошел и купил его... Даже не просматривая наперед, сел читать с первой страницы. Это как родиться заново (в переносном смысле, конечно!). Письмо хотел написать уже давно. Но считал, что все письма, которые приходят в разные издательств и редакции - это полный бред, и для чего они нужны не знал. Но потом понял - раз просят в журналах, чтоб писали, значит - моральная поддержка, пища и все остальное. Ведь если бы не было писем к вам, то не для кого было бы издавать журнал. В общем - все вы молодцы.

А теперь к делу. В журнале "Великий Дракон" есть рубрика "Музыкальный хит-парад", то бишь музыка из игр. Моя мысль попахивает плагиатом, но я думаю что многие ваши читатели обрадовались бы, увидев в "Навигаторе" что-нибудь похожее. Ведь сколько классных саундтреков есть на дисках с играми. Хотя бы раз в три номера составляйте десятку лучших.

У меня созрела еще мысль. В некоторое свободное время я помышляю рисованием рисунков - карикатур к играм (опять же - рассказы в "Навигаторе" вдохновили) и я думаю, можно сделать что-нибудь типа галереи рисунков к играм. Было бы классно!

El-Khakim

Спасибо за поддержку и пищу - это действительно необходимо каждому журналу, а "Навигатору" особенно - ведь он делается, исходя из пожеланий читателей. Тронула твоя история до глубины души - побольше бы таких преданных и верных поклонников. Заодно, пользуясь случаем, хочу поздравить с днем рождения - их у тебя, как-никак, теперь два в году. И за свеженькие идеи благо-

дарствуем - действительно интересные. Естественно, я их обсудила с Главным, и он, в свою очередь, дал добро. Так что дело за малым - собрать музыкальный хит-парад и галерею рисунков. Сами понимаете - без вашего прямого участия здесь нам не обойтись. Как только писем будет достаточно, я "подобью бабки". Как скоро это случится, будет напрямую зависеть от вашей инициативы. То же касается и читательского хит-парада - пока недостаточно писем, чтобы можно было говорить о какой-то статистике. И пока выборка не будет репрезентативной (то есть такой, по которой можно судить об общих тенденциях), подводить итоги хит-парада рановато. Кстати, еще нужно учесть, что почта составляется "через номер" - то есть сейчас я разбираю письма, пришедшие после январского выпуска журнала. Поэтому было бы здорово, если бы вы поторопились с игровым и музыкальным хит-парадами, а также с рисунками, чтобы можно было побыстрее сделать галерею и опубликовать результаты опроса читательского мнения.

Очень интересно узнать, как составляется Internet Top100. То есть голосованием, покупаемостью или другими способами...

Владимир Бондарь

В необозримых дебрях Интернет есть сайт *http://www.worldcharts.com*, на котором и происходит голосование. Зайдя туда, посетитель получает 20 очков и возможность распределить их по своему усмотрению между играми, приведенными в списке. Можно отдать все баллы какой-то одной игре, а можно и разделить по-братски. Если любимой игры в списке нет - ее можно указать отдельно и проголосовать-таки. По сумме баллов и определяются фавориты компьютерных игр.

Hello everyone from "Навигатор Игрового Мира"!

И если ответственного за раздел почты еще не сменили, то, в частности: Здрасте, Жанна!

Давно не писал вам писем, но на это (второе по счету) меня побудил 1-ый, то есть 21-ый, короче, тот, который за январь 1999 года, номер вашего (ну, и нашего тоже) журнала. Правда, не сам он, а его приложение, в народе именуемое компакт диском, чаще сидюком. Но об этом абзацем позже.

Я тут слышал, что "немыльные" письма вами тотально дискриминируются и используются для разжигания локального, то бишь местного в "Навигаторе Паблишинг", камина. Но зима-то скоро пройдет, что дальше придумаете? Хотя, вполне вероятно, что все это лишь слухи, значит, кто-то из вас сейчас читает это письмо, что не может не радовать.

Так вот, теперь о компакте: это круто!!! Нет, действительно, круто!!! Теперь я понимаю, зачем так многие требовали его. Также слышал, что первый блин комом, - теперь знаю: это не всегда так. Модно сделанный Ауторун, удобное разделение на Demos, Files, Videos и т.д. Особенно порадовала Files, в особенности тем, что через нее можно реализовать кучу возможных вещей, полезных нам (людям без модема). Прошу: побольше патчей, хороших и разных! Ведь где без И-нета их взять?

И последнее, нельзя ли увеличить объем журнала? 168 - это не 208. Ну вот и все! До свидания.

Толик Норенко aka Толик Норенко.

Hello, Толик! Интересно, и кто это посмел такую гнусную дезинформацию пустить? Во первых, камин у нас в редакции специфический, называется "радиатор масляного отопления", а посему в разжигании не нуждается. Да и вообще, как можно - ведь ваши письма это почти святыня! Даже те, что присланы Бог знает когда, бережно хранятся в архиве. К тому же "немыльные" письма обычно более насущны и актуальны - ведь для того, чтобы человек написал письмо, сходил на почту и купил конверт, нужна довольно уважительная причина. Так что, если еще кто-нибудь посмеет усомниться в том, что вся почта разбирается со всей возможной тщательностью, не верь ему!

Патчи на компакте будут - хорошие и разные. И много всего интересного помимо них. Насчет увеличения объема - смотри выше: как только перестанет дорожать бумага, увеличим.

Почему в хит-параде нет "игры 1998 года"? Неужели нет той игры, которая выше слишком официального "лучшего игрового проекта в жанре"?

На эту тему мы неоднократно спорили с Гуру Брамином. Я считаю, что такая постановка вопроса неоправданна, так как в итоге мы получим соревнование жанров, а не игр. Ведь глупо определять что лучше, Starcraft или Half-Life, простым подсчетом голосов - игры-то слишком разные. Аргумент Брамина - Internet Top100, там же с этой проблемой не мучаются. Но все-таки годовые итоги должны быть более-менее официальными, именно поэтому номинация "лучшая игра года" отсутствует. Вот читательский хит-парад - другое дело. Здесь жанровые предпочтения не смогут стать препятствием для объективности. Поэтому взываю очередной раз к вам, незаменимые наши: присылайте свой вариант лучшей десятки игр - это будет интересно!

Я полностью разделяю мнение Geha про то, что описание игр стало сухим, менее интересным из-за того, что авторы просто не успевают полностью вложиться в каждую статью, а их очень много (статей). Но может быть вы выбирали бы одну-две игры, которые на ваш взгляд самые интересные и писали бы про них полноценные статьи, а не сухое перечисление фактов. Нет я не в коем случае не говорю про профессиональность авторов, о нет! Я понимаю, что нас таких умных много, которые любят давать советы, сидя дома. Просто хочется читать не про характеристики игры, это же не машина которую мы собираемся покупать, а игра, в которую хотели вложить определенную идею, смысл, в конце-концов душу, поэтому мне приятней читать про мнение человека, который играл в эту игру и увидел эту идею, смысл и душу. Другое дело как это изложено в самой игре - плохо или хорошо.

GueST aka Yevstrey

Открою небольшую профессиональную тайну (в общем-то, я только этим и занимаюсь) - автор берется за статью, только если ему действительно интересно работать с игрой. Некоторые специально "забивают" для себя заранее игру, по которой хотелось бы написать. Поэтому так или иначе между строк можно прочесть и мнение автора, и его отношение. И душу они продолжают вкладывать - что бы ни казалось со стороны. А отойти от подобного стиля изложения мы не можем - будет потеря достоверности и объективности (проверено). Хотя, имхо, "Навигатор" все-таки нашел золотую середину, иначе он не был бы столь любимым вами :).

Приветствую Вас, Уважаемые создатели НАВИГАТОРА!!! Огромное вам спасибо за прекрасное издание. С превеликим удовольствием читаю все статьи и с нетерпением жду выхода в свет новых номеров. Очень много полезной и интересной информации. Многие читатели недовольны отсутствием в вашем журнале плакатов и постеров. Но я вышел из этого положения просто - на мой взгляд некоторые рекламы (пример "Project FORSE VR7" стр. 2 №9-10 1998) являются прекрасной заменой постеров и плакатов. У меня вся стена в комнате украшена такими "постерами", жаль только что приходиться журнал резать.

Sonor, mailto:s.o.n.o.r@usa.net

Брависсимо! Вот, что называется, нагляднейший пример российского явления "голь на выдумки хитра". Учитывая то, что постером пока и не пахнет (причины см. выше), предлагаю всем страждущим и жаждущим поступить так же. На безрыбье, как говорится... Опять же, это позволит нам брать с рекламодателей двойную цену

И еще один вопрос: какого черта в журнале делает комикс, это что, журнал от 3 до 7лет, ну давайте туда еще раскраску засунем и устроем конкурс, "кто лучше раскрасит - тому 3Dfx" (ха-ха-ха), вообще будет класно?

Ходаков Алексей aka Butcher

Ну вот как объяснить человеку, что в журнале комикс делает? Сразу видно, что предыдущих номеров Нави он не читал - иначе бы не задавал глупых вопросов. Между прочим, с легкой подачи "Навигатора" и другие игровые журналы начали печатать на своих страницах комиксы. А все-таки мы были первыми (по крайней мере, в России). За хорошую идею - спасибочки, как только будет лишний 3Dfx, обязательно сделаем раскраску. И тебе, Алексей, я как доктор говорю - желающих ее разукрасить будет вагон и маленькая тележка. И ты в их числе.

Потому как халява - это халява. И наконец, если тебя так интересуют возрастные ограничения, то должна официально заявить, что никаких противопоказаний нет. Поэтому, даже если ты относишься к указанному тобой возрастному интервалу, то можешь смело продолжать читать журнал - дяди и тети из "Навигатора" плохому тебя не научат.

Приветствую Вас Господа Навигаторы!

Хотел Вам написать вот о чем: что стало с вашей бумагой, почему нет такой, какая была раньше. Скажете кризис, а у меня что, не кризис что ли, покупать ваш журнал по 60 рублей. На этой бумаге все скрины выглядят как старые фотки полароида. Кошмар, скрины из Балдура просто ужас, какие там 65 милионов увидеть, там наверное и 16 цветов не будет.

Rem

Вот представьте: приходит человек в киоск Роспечати (или еще куда-нибудь), покупает журнал. Возвращается домой, берет лупу с десятикратным увеличением, открывает журнал, отыскивает скрин из Балдура и начинает на нем цвета пересчитывать. Через несколько лет, дойдя до цифры 16 млн., он удовлетворенно хмыкает и принимается за следующий скрин. (Прим тех. реда: Хотя насчитать 65 миллионов цветов невозможно в принципе. При разрешении 640x480 мы имеем "всего лишь" 307200 различных оттенков, при условии, что каждый пиксель окрашен в свой собственный цвет. By the way, в Baldur's Gate 16-битная палитра, то бишь 65536 цветов, несмотря на общепринятое заблуждение). Все понял? Так что, прежде чем ерничать, посчитай точно, сколько цветов на скринах. А потом подумай, сколько бы стоил журнал, если бы мы продолжали печататься на классной мелованной бумаге. Если у тебя тоже кризис - тебе бы это было не по карману...

Сам CD - крут, стилен и оригинален. Но стоило поместить туда все собрание сочинений Гоблина, чтоб было. Но что совсем добило - это музыка. Это что-то потрясающее. Особенно какая. Так держать и в следующий раз - чуток побольше.

Денис

Нет, не место сочинениям Гоблина на CD - его пора уже издавать отдельным тиражом в твердом переплете под названием "Заветы старшего опера" или "Квейк-катехизис". А если серьезно - то повторяться, действительно, не стоит, ведь у верных поклонников "Навигатора" и так все статьи под рукой. А кто прозевал - сам виноват: Нави - он как женщина, постоянство любит...

То, что музыка с диска пришлась по душе - это здорово. Не вполне понятно только выражение "особенно какая". Ты хоть скажи, на каком слоге ударение-то ставить?!

Привет розовым человечкам!

Наша экспедиция с Марса наткнулась на один из ваших "Навигаторов" (мы так и не поняли в начале, это че, экскурсовод такой что ли??? :)) и наш бортинженер предложил воспользоваться им для нахождения правильной дороги. Теперь уже на протяжении двух лет мы ориентируемся только по нему. Вот вы все время говорите, что сидите в своей редакции и чаек попиваете (а то чего и покрепче) или кофе из рюмочек, а нас до сих пор не пригласили. А я тоже не отказался бы посидеть с вами и чаек попить. Мои координаты: телефон 270-84-23 или 301-34-57 (спросить Кирюшу). Адрес: 111558, г.Москва, Федеративный пр-т, д.52, кв.32. Ну а вообще (если без шуток), я прикольный чувак, учусь в МАМИ (пока еще) и люблю работать с компьютером. А насчет приглашения я не шутил!!!

P.S. Если пригласите, с меня кофе в рюмочках :))).

[NG]T-34

Правильной дорогой летите, товарищи!

Надеюсь, вы догадались наградить своего бортинженера (посмертно) за столь ценную находку. Интересно было бы узнать - где это марсианскую экспедицию угораздило наткнуться на "Навигатор"? Неужели, нас уже и на Марсе продают? Если так, то выносим отдельную благодарность нашему отделу распространения. Глядишь - и рекламку скоро марсианские бизнесмены давать будут. Правда, я ума не приложу, что делать, если они национальной валютой расплачиваться будут - она ж у нас на планете, кажись, неконвертируема...

Чаек мы, конечно, в редакции попиваем. Только как бы тебе объяснить попроще - абсолютное большинство ведь туда не за этим приезжает. Основное все-таки - работа. Поэтому, дабы не срывать производственный процесс, посторонних мы приглашаем только в самом крайнем случае. А с другой стороны, загреметь к нам в гости у тебя есть все шансы - как только кофе кончится и взять его будет негде (или всем в лом будет за ним в магазин бежать), вот тут-то мы, пожалуй, и тебя позовем ;)).

Кстати, 5.03.99 в 23.15 был сделан контрольный звонок по обоим телефонам - никто не поднял трубку. Прозевал, ты, Кирюша, свой шанс...

На этой оптимистичной ноте мы и закончим на сегодня. Жду писем!

Как водится, разбиралась с почтой
Жанна Гришина

Ответы на кроссворд опубликованный в прошлом номере:
По горизонтали: 5. Sonya. 6. Kaile. 7. Gremlin. 9. Meat. 13. Prey. 15. Defiler. 16. Lines. 17. Egypt. 19. Firaxis. 20. Game. 22. Zerg. 26. Upgrade. 27. Demon. 28. Meyer
По вертикали: 1. Mouse. 2. Rage. 3. KKND. 4. Clone. 8. Mario. 10. Acclaim. 11. Heretic. 12. Penguin. 14. Alone is how to find me. 18. Gamer. 23. Riven. 24. Dune. 25. Demo.

Составил кроссворд Вадим Ильин

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall
Выпускающий редактор
Игорь Власов aka ViV
Редактор раздела Action
Владимир Рыжков
Ведущий раздела Multimedia
Константин Подстрешный
Ведущий раздела Hardware
Руслан Шебуков
Редколлегия
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дмитрий Ароненко aka Alrick [ASP]
Mad!Divoff
Леонтий Тютелев
Олег Полянский aka Doctor
Александр Володкович aka Chaos Mage
Web-master
Илья Ломакин aka Ilay SUNmaster
Арт-директор
Александр Метельков aka ASSA
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Почтовый адрес:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
программа Mail Reader AO "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
компания Zenon N.S.P.
(http://www.aha.ru)
Internet Service Provider ILM
(http://www.ilm.net)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://www.implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7
заказ 1122
Тираж 37.000 экз.
Цена договорная.